昭和59年4月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第4号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

1984 4



特別定価 ¥350

48機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

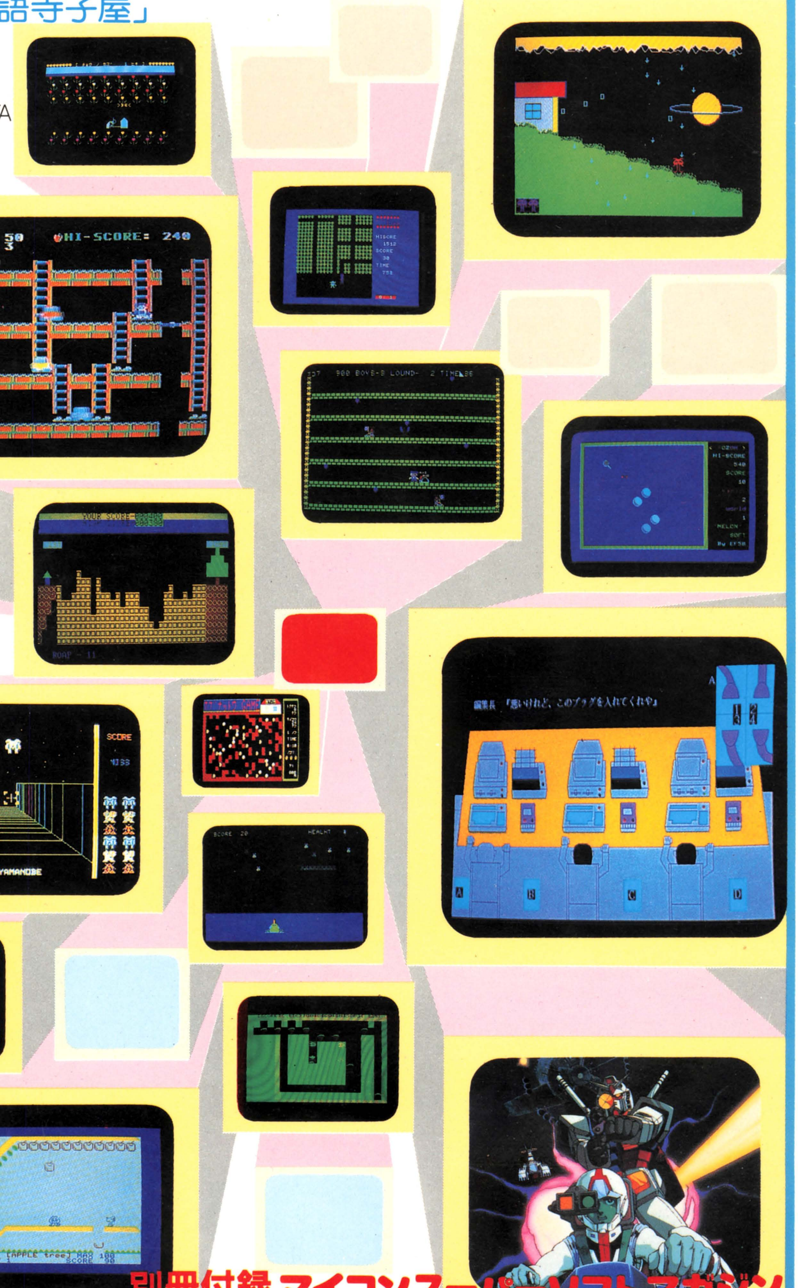
移植マスター大作戦21

新連載「Dr.Dのマシン語寺子屋」

- APPLEII ジェットヘリ500
- BMJr/LII テラズ/イン石爆破ゲーム
- BMLIII/MK5 ワンダードッグ/DORIN FIRE/THE KAGUYA
- コモドール64 TANK
- FM-7/8 影納豆ゲーム/FIRE CRACKER SPECIAL
- FP-1100/1000 S・S・F
- RX-78 SKI JUMP
- JR-100 CPYOU/プラネットレーダー
- JR-200 APPLE TREE/WILD BOAR
- MSX スーパーBUGMAN/CUCKOO & CALSA
- M-5 ミクロ・ワールドHELPER号の闘い/DROP OUT
- MAXMACHINE BLOCK
- MULTI8 スペースアタック
- MZ-K/1200/700 牛乳屋さんゲーム/007ジョーズAND ダイナマイト/あなたは労働者ゲーム
- MZ-80B/2000/2200 テクタク/MAKE CHOCOLATE/SMALL TITAN
- MZ-5500 マイコンルームの恐怖
- PASOPIA(T)/5 ひよこ
- PASOPIA7 POZON
- PC-6001/MKII/6601 ひとふでがき/私の彼はパイロット/つなわたりひゃくしょうゲーム/秋葉原商業戦争
- PC-8001/MKII 蝶/NINJINレスキュー
- PC-8801/MKII シャボンダマとばそう
- PC-9801/E/F DOWN TOWN STORY
- ぴゅう太 GOLFゲーム
- SC-3000 ツララオトシ/最終防衛ライン
- SMC-777/70 バトルプレーンSMC
- VIC-1001 SUPER ALIEN
- X1 ハラペコガエル/HOI HOI
- ZX81 TOILET PANIC
- HC-20 がんばれミツコちゃん
- JR-800 ダイス10
- PC-8201 SPACE INSECT
- FX-702P スパイ大作戦
- PASOPIAmini U-BOAT
- PB-100 オリンピック/カニと花
- PC-1245 スクランブル
- PC-1500 サーヴィス
- PC-2001 ゴーストアタック

実用プログラムコーナー

- FP-1100/1000 惑星位置計算
- MZ-K/1200/700 抵抗カラーコードマスター
- PC-8801/MKII 不快指数測定
- PB-100 単語練習



別冊付録 マイコンスーパーソフトマガジン

豊富なアプリケーション。これなら長くつき合える。

システムプログラム

テープベースのマシン語開発ツール

マシン語プログラムを開発するためのアプリケーションパッケージで、27種のコマンドを持つエディタ/マクロアセンブラ・K/C、1200→2200/2000コンバータ、リンカ、22種のコマンドをもつシンボリックデバッガ、PROMフォーマッタといった、システム開発には欠かせない4本のテープから成っています。スクロール速度の指定、TABの設定・解除などコントロールキーの機能も強化されています。

●MZ-1Z005(MZ-2200/2000用、テープバージョン) 標準価格25,000円

MZ-LOGO

新しい時代の言語

LOGO(ロゴ)は、アメリカで開発され、いま世界中で話題の新言語。60°曲がって5歩進め……とか、同じ四角をくり返せ……とか、複雑な図形も人間の考える通りにいとも簡単に描くことができ、初めてパソコンにふれる人にとって、もっともふさわしい言語だともいわれています。コンピュータの知識がなくても、気軽にプログラムが組めます。

●MZ-LOGO(MZ-2200/2000用、テープバージョン) 9,800円
㈱日本ソフトバンクより発売中。

フロッピーDOS

本格的マシン語プログラムづくりに

ディスクによるプログラム開発を容易にする本格的ツール。Z80の命令をフルに利用し、メモリ効率やスピードもアップ。さらにスクリーンエディタ、Z80マクロアセンブラ、リンカ、デバッガ、PROMフォーマッタをもつ他、実数型と整数型のふたつのBASICコンパイラという高水準ソフトも付属。ファイル操作のコマンドも豊富、またプログラム開発には恰好のユーティリティも数多く備えています。

●MZ-2Z004(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン) 標準価格50,000円

漢字カラーディスクBASIC

より高度なシステム活用に

MZ-2200/2000のカラーグラフィック、漢字コントロール機能を十分に発揮させ、高速処理と強力なファイルコントロールを可能にした待望のBASICインタープリタです。KINPUT命令によるカナ漢字変換、またKPRINT/PRINTを使用することにより、同一行にキャラクタと漢字の混在印字も可能。さらにDELETE、RENUM SEARCHなど追加・拡張コマンドも豊富で、より使いやすくなっています。

●MZ-2Z021(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン) 標準価格5,000円
※漢字ROMボードMZ-1R13が必要です。



●写真の12型グリーンディスフレイMZ-1D12、14型カラーディスフレイMZ-1D15、データレコーダMZ-1T02、フロッピーディスクドライフMZ-1F07、ドットフリンタMZ-1P07はオフションです ●テーフベースでMZ-2200をご使用の場合はデータレコーダMZ-1T02が必要です



新作ソフト、周辺機器開発情報!!

「MZニューアプリケーションニュース」

●随時無料発行しています。最寄りのMZ取扱店でどうぞ。

豊富なアプリケーションを誇る
MZのロングセラー

パーソナルコンピュータ

MZ-700 シリーズ

MZ-711……標準価格 79,800円
MZ-721……標準価格 89,800円
(データレコーダ内蔵)
MZ-731……標準価格128,000円
(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵)

●写真はMZ-731とCRT(MZ-1D05標準価格69,800円)を組合せた例です。



たしかな技術で世界をむすぶ
NEC



パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵したので、プログラムやデータのアクセスが格段にスピードアップ。しかも操作は容易。抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば2ドライブ286Kバイトまで拡張できます。

●買ったその日からホームワープロ。
1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーし、買ったその日からホームワープロとして楽しめます。専用プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスターしました。

●色彩あざやかな表示、カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。
インタフェース内蔵なので、 別売スーパーインポーズユニットを接続するだけで合成ができます。

●メロディアスに演奏、ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSI内蔵により、8オクターブ、三重和音の演奏ができます。

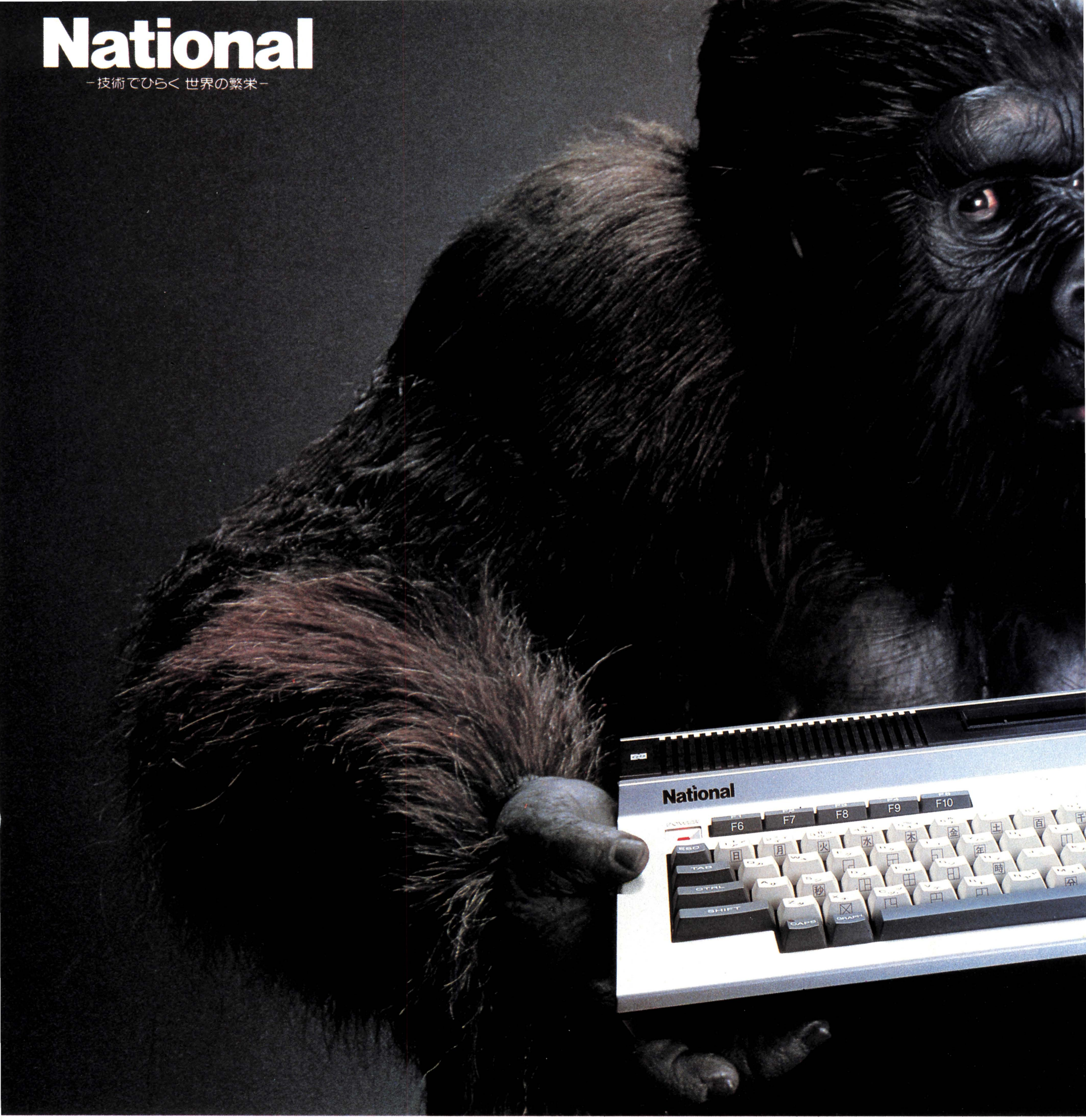
●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。
RAM64KB、ROM96KB(BASIC＋マシン語32KB、漢字ROM32KB、キャラジェネ16KB、音声データ16KB)実装の大容量メモリです。
●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU μPD8049(8MHz) ●スクリーン構成/40文字×20行 ●CRT/RGB、セパレート出力方式(PC-60M43により15色表示可能)、コンポジット出力方式、RF出力方式 ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。
1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(パソカルク)
ミュージック・ユーティリティ
3. 4. 5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

ひとりひとりに応えます
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1

PC-2000シリーズ
PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体
PC-6600シリーズ
PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体


C&C
Creative Life
鉄矢のデジタル日記
日記も手紙もパソコンで打つ今日この頃。
思いを、画面に打ちこんでいく。自分の言葉が、活字になる。
言葉がふしぎと輝いてくる。別の自分に出会ったような、ときめきがある。
思いをカタチにするパソコン、PC-6601。NEC発、暮らしの中へ。
陽に焼けた旅人は
僕を追い越し
夕日に向かって
鮮やかな影となる。
鉄矢
フロッピィ内蔵パソコン
新発売
NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601本体標準価格143,000円
14型カラーディスプレイPC-60M43 標準価格65,800円
ディスプレイ置台PC-66M75 ……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401 ……標準価格39,800円



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。**MSXはパソコンの未来規格です。**ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいったものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、コングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングコングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです。14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。**君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。**2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインターフェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム拡





MSXパソコン。

張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジも生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いながら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000円・プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部 MBM係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

松下電器

キングコング™*

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ (新発売)



FM SPIRIT. 満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。
いくつになっても、どんな時でも
興奮させてくれるモノなら大歓迎。
そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

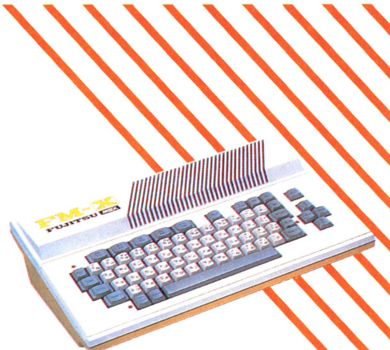
●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



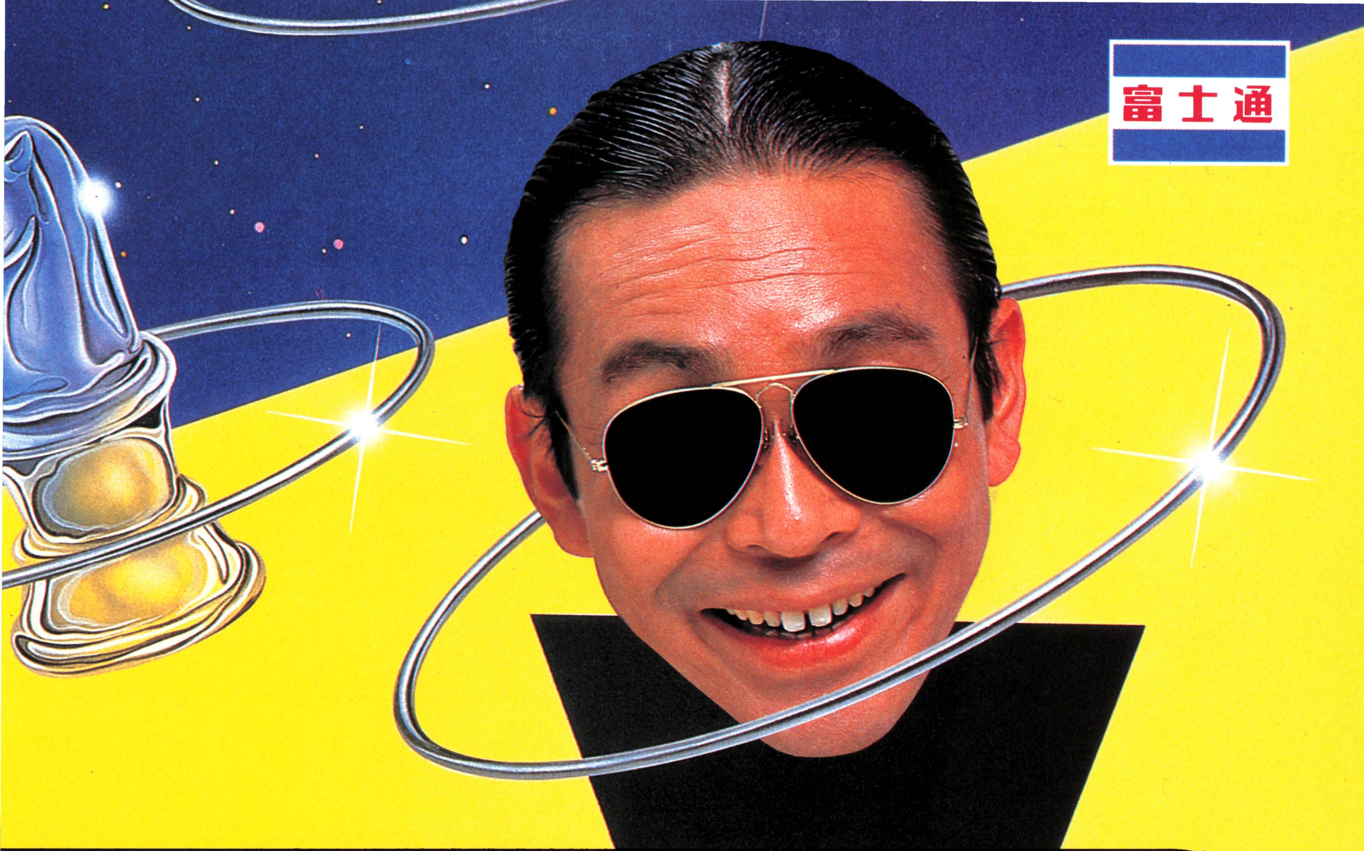
FM-X
エックス

¥49,800 (本体価格)

新発売

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091／591-2561●東京・秋葉原(03)251-1448／251-1449●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628／341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

富士通株式会社●半導体統轄営業部(03)502-0161●札幌営業所(011)271-4311●東北営業所(0222)64-2131●金沢営業所(0762)63-7621●長野営業所(0262)26-8222●静岡営業所(0542)54-9131●名古屋営業所(052)201-8611●大阪営業所(06)344-1101●広島営業所(082)221-2288●九州営業所(092)411-6311



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトで、ますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM!

このスピリッツを体験しないか。



ハードで興奮、ソフトで感激

発売以来ベストセラー。充実のグラフィック機能、多彩な周辺装置など、ハードは万全。加えて、教育用からホビーまで、あらゆるジャンルで、つぎつぎと登場するエキサイティングソフト。全国のパソコンファン興奮の一台です。

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理速度、スピーディなグラフィック。

●教育用言語として注目されるFM Logo(FM-7用)を新発売。(カセット版¥13,000、ミニフロッピィ版¥16,000)

●熱転写プリンタ、I/O拡張ボックス等、教育・ビジネス・マニア向けの周辺機器が続々登場。

FM-7 セブン　**¥126,000** (本体価格 簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。**FM-8** エイト　¥218,000(本体価格)


CBS・ソニー松田聖子
私より、ちょっと賢い。
HiTBiT
SONY
PERSONAL
COMPUTER
HiTBiT
HB-55
MSX
データ・カートリッジ
住所録などのオリジナルソフトウェア搭載。MSX※規格のホームコンピュータ、HB-55。
❸トリニトロン・カラーテレビプリズムKV-14D2 ¥57,800 ❹SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ❺データーコーダTCM-3000D ¥14,800 ❻ジョイスティック・コントローラー JS-55 ¥4,500
※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。
HIT BIT
カタログ請求券
ベーシックマガジン

YAMAHA

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトや周辺機器を使えます。 MSX

いろいろな方向に拡張できるMSX。



多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見て判る3つの特徴

1 **3種類の拡張用スロットを装備**——通常のROMカートリッジスロット。各種ユニットを収納する独自のサイドスロット。将来に備えたリアスロット(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)。2 **抜群の高画質・鮮明画面**——上位バージョンVDP (TMS-9928A) による、ニジミのない鮮明画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。3 **RAMは必要十分の32KB**——これは、MSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64K実装時と同じ28815 Bytes free。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン
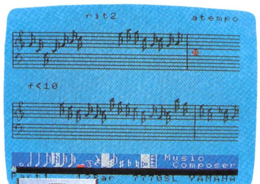
YIS303 ¥49,800



強力な拡張性で本格的ミュージック・システムへ!

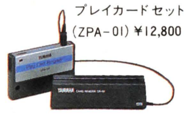
音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然なリアルサウンド。同時発音数は最大8音で各音個別に音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組合せれば、自動演奏はもち論、新しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。





FMミュージックコンポーザ YRM-15 ¥7,800

楽譜入力により、8パートの自動演奏。音楽記号のほとんどが使用でき、楽譜プリントも可能。



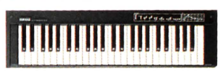
プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800



FMミュージックマクロ(YRM-11) ¥7,800



FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



ミュージックキーボード(YK-10)



FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800



ミュージックキーボード(YK-01) ¥17,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで

SPACE CRUISER



NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ



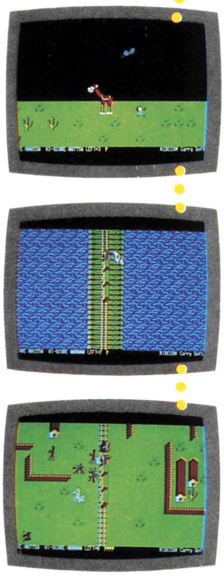
ソフトなのに歯が立たない。

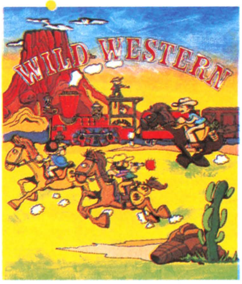
★スペースクルーザー

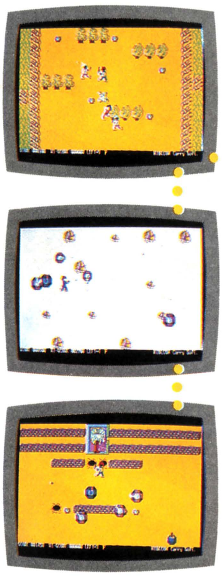
¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させるまでを描く大宇宙クルージングゲーム。最初に敵UFO連隊、続いて流星の雨あられが押し寄せるアステロイドゾーンに遭遇。待望の宇宙ステーションにドッキングすれば、パルサー砲が搭載され武装強化。いよいよエイリアン群、敵惑星に挑みます。敵クレーター基地のハッチから発射されるミサイルをかいくぐり基地を撃破し、破壊用ブースターで敵惑星を爆破してください。

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。





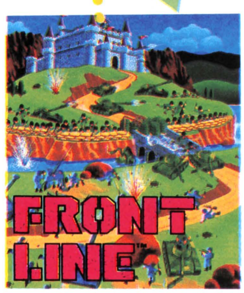


★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。馬上のシェリフは挙銃一丁で徹底抗戦、列車を目的地まで守りぬきます。画面の途中では馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍にUP。

堂々完成!
PC-9801シリーズ用新発売
5″FD版は2D、2DD共用タイプです。



★フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-9801シリーズ●PC-8801
●MZ-2200/-2000●X1シリーズ
●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7 8〉キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉 三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000〜¥3,500



株式会社 ニデコ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所 ●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。 ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 SOFT BM 4

YAMAHA

音楽オールインワン。

表現したい音楽を、納得するまで組み立てる。
マルチメニュー採用の音感多才キーボード登場。



■これは、まさにシンセサイザー　プリセットされた12音色に波形とエンベロープを組み合わせることで、1376種類もの音色が創れます。ポータブル・キーボードの常識を破ったMK-100。

▶これは、まさにリズムマシン　ありきたりのオートリズムには満足しません。6種類の打楽器とベースを自在に操れます。リズムパターンばかりでなくコードとベースの音色も思いのままに選べ、ポータブル・キーボードの概念を超えました。

◆これは、まさにエフェクター　サスティン、コーラスなどのエフェクトに加え、メロディーミキサーを採用。2種類の音色をミックスさせ、サウンドを厚く、華やかに。

▼これは、まさにシーケンサー　コード、メロディー、ベース用として1.5Kバイトのメモリーを装備。インプットの方法も、フィンガードコード、シングルフィンガーコード、そしてベースはオートベースエディット、マニュアルベースなどお好みしだいです。そのうえ、苦労して創ったサウンドは、外部カセットに丸ごと保存できるのです。

●鍵盤：49鍵C1～C5（ミニ鍵盤）●プリセット音色：12種類●音色コントロール：サステイン（1・2）●リズム：12種類●リズムコントロール：シンクロスタートスイッチ/スタートスイッチ/テンポボリューム/リズムボリューム/フィルインバー●オートベースコード：切換えスイッチ（オフ, シングルフィンガーコード, フィンガードコード）/コードバリエーションスイッチ（1・2・3）/ベース（リズム）バリエーションスイッチ（1・2・3）/オートベースコードボリューム●メロディープラス：デュエット, トリオ●ステレオシンフォニック（コーラス, トレモロ）●マルチメニュー●キートランスポーズ●ハードウェア：CPU8085（クロック3.7MHz）/ROM32Kバイト/RAM4Kバイト●メインアンプ：2w×2●スピーカー：9cm×2●寸法：622（W）×213（D）×69（H）mm●重量：3.0kg

（シンセ感覚でサウンドプレイ。マルチメニュー採用。）

¥59,800 NEW **MK-100**

YAMAHA MULTI CREATIVE KEYBOARD

●「YAMAHA ポータトーンブレイク」ニッポン放送など全国8局ネットでオンエア中。●MK-100の資料とソノシートを差しあげます。住所・氏名・年令・TELを明記の上、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器 VK-XI 係まで。

GENERAL



テレビでパソコン?

MSX パソコン内蔵の高性能テレビ、誕生!



いま話題のMSXパソコンシリーズ第一弾“MSXテレビ・PAXON”は、テレビとして楽しめるのはもちろん、ジョイスティックを接続するだけでゲームが楽しめ、キーボードを接続すれば本格的なパソコンにグレードアップ。テレビがパソコン機能を持ったMSXテレビ。まさに“タッチ・ザ・未来”。

テレビ㊉ディスプレイモニター㊉MSXパソコンが合体
だれにも簡単に使えるMSXテレビ

新発売



●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示●パソコンの画面ズレがなく調整不要●テレビ←→パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用●有線テレビ(ミッドバンド)も受信可能

テレビPCT-50形	標準価格	128,000円
ジョイスティックPCJ-50形	標準価格	3,500円(1コ)
キーボードPCK-50形	標準価格	18,500円

※拡張RAMカートリッジ、近日発売!
拡張RAMカートリッジを使うと、例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバイト)表示のソフトが利用できます。

ゼネラル MSX テレビ PAXON

●お問合せは:株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地 ☎044(866)1111(大代表)

私タチハ、デジタルDJ。



デジタルノート ケース プレゼント

情報をPOWerにしよう！ 2月21日〜4月30日
いまスコッチ フロッピーディスク1箱（10枚、FD/2D256、MD/2D、MD/2DD）に大評判のデジタルノートケースがついています。

情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。内じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタルディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランスしています。

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

■■■コンピュータにワープロに■■■
■■■■■デジタルノート■■■■■



Scotch® floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111 大阪支店 ☎(06)305-3133 仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521 福岡支店 ☎(092)531-4333 広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411 札幌営業所 ☎(011)644-7411 沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M



用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式もスターの実力のうち。

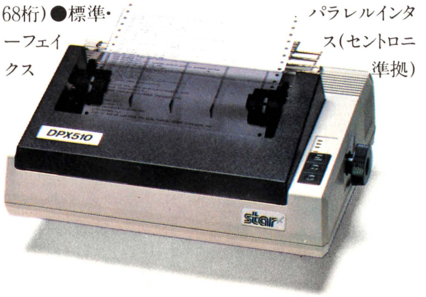
モニター表示だけでは、何かもの足りない。パソコンそのものの機能もパーフェクトに発揮できない。そこで、プリンタが欲しくなる。しかし、どうせ組むなら、すぐれた性能、特に、用紙を選ばない多芸なプリンタを選んでいただきたい。で、おすすめするのが、すでに米国でも好評のスターのプリンタ。スターと組めば、スターを使いこなせば、パソコンライフが、もっと面白くなる、もっと熱くなります。

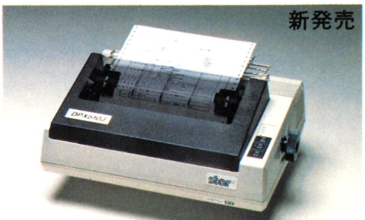
DPX510

¥85,000

卓越の機能、卓越のコストパフォーマンス、まさに実力スター。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×480(標準)、8×960(倍密度)、8×1920ドット(4倍密度)●印字桁数80、96、136桁(拡大文字40、48、68桁)●標準・パラレルインターフェイス(セントロニクス準拠)





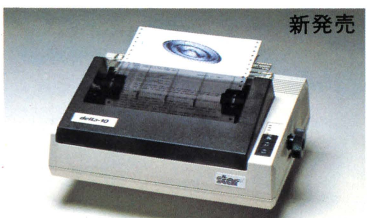
DPX510J ¥128,000

DPX510の実力に、待望の漢字機能をプラス。

■テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS■印字構成〔漢字〕16×16ドット■文字種：96標準ASCII、64カタカナ、64ブロックグラフィック等、2965漢字〔JIS第一水準〕、453ひらがなその他、96ダウンロード文字■文字サイズ2.4(高さ)×2.0(幅)ミリ、漢字3.1(高さ)×3.3(幅)ミリ〔80桁/行テキストモードの場合〕■印字桁数〔漢字〕53桁

パソコン・ラ





delta-10 ￥145,000

多彩な機能をフル装備、すべてにゆとりのクオリティ。

■160CPSの高速印字■240CPSのブランクスキップ■8Kバイトのプリントバッファ装備■パラレル〔セントロニクス準拠〕&シリアルインターフェイス〔RS-232C〕標準 ■プロポーショナル文字が可能〔文字の詰打ち〕■文字種：96標準ASCII文字、96イタリックASCII文字、64カタカナ文字、64ブロックグラフィック等文字、192ダウンロード文字



radix-10 ￥168,000

プリンタ・グレードの限界をきわめた先進機種。

■超高速印字、200CPS■オートペーパーセット機構採用■16Kバイトのプリントバッファ装備■シリアル、パラレルインターフェイスを標準■リバースフィード機構採用■普通文字9×9ドット、ブロックグラフィック7×6ドット、NLQ文字18×9ドット ■文字種：96NLQ〔ニアレタークオリティ〕、192ダウンロードを初め豊富な文字タイプをカバー。

スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

ビジネスユースにも応える、136桁仕様の15インチ本格プリンタ。

DPX515…120CPS、プリントバッファ8Kバイト拡張可能 ￥128,000
delta-15…160CPS、8Kバイトバッファ標準装備(新発売) ￥178,000
radix-15…200CPS、16Kバイトバッファ標準装備(新発売) ￥198,000

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.4



4月発売予定

Fire Dragon
ファイア・ドラゴン

ファイア・ドラゴンは炎のからだを持つ、超生命体！火薬をまいてファイア・ドラゴンを誘導、敵エイリアンを粉砕する。瞬敏な反射神経だけでなく、パズル的思考を必要とする、今までにないリアルタイムゲームです。コミカルなキャラクターと細部まで手を抜いていないゲーム構成は、あなたを退屈させません！50面もの変化にとんだゲーム画面、更にコンストラクションによる自分だけの面も作成できます。今、リアルタイムゲームに新しい世界が拡がります。

対応機種 PASOPIA7
定価¥4,500〈テープ版〉
●PC-8801・SMC-777用も只今開発中！

面白さ爆発

驚異の50画面！
君はクリアできるか

これは、たんなるリアルタイムゲームではない

あのアドベンチャーゲーム「THE FAR WAY」にテープ版新登場！
(4月発売予定)



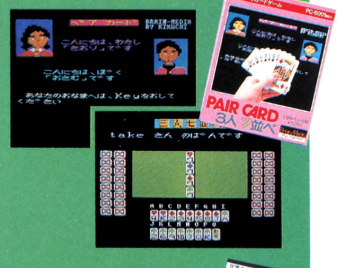
ジグソーパズルや迷路より面白い
本格的アドベンチャーゲーム
「THE FAR WAY」
遙かなる帰路
●PC-8801 ●PC-8001
●PC-8001mkII (N-BASIC)
定価¥4,500(テープ版)
DISK版(定価¥5,800)発売中

宇宙船にエイリアン侵入！この非常事態をあなたはどう脱出するか。

「ALIEN EQUATIONS」
宇宙船ガルムーン号の危機
ここは一つの太陽系から別の太陽系へ荷物を運ぶ小型宇宙船の中。と、突然"ユニットルームに異常アリ"の報告。あなたは宇宙船の船長として、この危機を乗り切って無事地球へたどりつけるか。
●MZ-80B ●MZ-2000 ●MZ-2200
定価¥3,800(テープ版)



楽しいおしゃべりカードゲーム
トランプゲーム「3人7並べ」
パソコン側2人、そしてあなたの3人で本物同様に遊べます。
カードコレクション「PAIR CARD」
これはトランプゲームの神経衰弱です。プレーヤー側は2人まで遊べます。
●PC-6001mkII ●PC-6601
定価¥3,000(テープ版)



オールマシン語処理で超高速！スピードとスリルのハイテクニックゲーム。
「GALACTRON」
ギャラクトロン
敵艦隊を撃破し君は地球を救えるか。スピードを3段階に変えられます。
● PASOPIA7 ● PC-8801
定価¥3,600(テープ版)



大人も子供も巻き込むおもしろさ
「大石油王」
50万$を元手に、うまくいけば500万$の大石油王！成功するか、破産するか、いろいろな駆け引きのテクニックを必要とする頭脳派シミュレーションゲームです。
●PC-8801 ●FM-7
● PASOPIA7 ●X1
定価¥4,600(テープ版)



Brain Media
ブレーンメディア

発売元
ラオックス株式会社
コンピュータ推進事業部
〒160 新宿区新宿3-15-16 ☎03-354-8571
★ブレーンメディアでは、ソフトウェアのうもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。お問い合せは上記コンピュータ推進事業部へ。

全国どこへでも無料で郵送いたします。
●ご希望の方は、左記ラオックス・コンピュータ推進事業部へ、現金書留にてお申し込みください。

だ・か・ら―ラオックス

充実のライン・ナップ！お求め易くなったベストセラー機たち







X1cセット

- 本体（シャープ/CZ-801C）…………………¥119,800
- カラーディスプレイ（シャープ/CZ-801D）……¥99,800
- オリジナルディスプレイ台（LMS-8000）……¥8,000

★合計価格¥227,600

ラオックス特価

20回払いの一例	
●頭金	¥19,000
●第1回目支払額	¥10,860
●2回目以降分割払金	¥9,800×19回
●お支払総額	¥216,060

月々¥9,800

PC-6601セット

●3.5インチ、マイクロフロッピーディスク内蔵●日本語、英文のワープロソフトが付いてワープロ機能充実！

- 本体（NEC/PC-6601）……¥143,000
- ディスプレイ台（LMS-8000）・¥8,000

★合計価格¥151,000

ラオックス特価

20回払いの一例	
●頭金	¥15,000
●第1回目支払額	¥8,460
●2回目以降分割払金	¥7,100×19回
★お支払総額	¥158,360

月々¥7,100

FM-7セット

- 本体（富士通/MB25010）・¥126,000
- カラーディスプレイ（富士通/MB27303）¥99,800
- データレコーダ（サンヨー/MR-33DR）・¥12,800
- オリジナルディスプレイ台（LMS-8000）・・¥8,000

★合計価格¥246,600

現金特価¥187,800

20回払いの一例	
●頭金	¥19,000
●第1回目支払額	¥11,084
●2回目以降分割払金	¥9,900×19回
★お支払総額	¥218,184

月々¥9,900

豊富に揃ったハードウェア

人気のベストセラー機はもちろん、MSXから、パソコンのグレードアップに欠かせない周辺機器までズラリ勢揃い！豊富な品揃えの中から、目的に合ったハードウェアをお選びいただけます。

マイコンをトータルに考えます

ラオックスでは、パソコンを販売し、ユーザーがこれを使いこなしていくためには、教育・ソフト開発・ユーザーサポートの3つの柱のひとつでも不十分では実現しないと考えています。これからもユーザーの使用目的に合った、パソコン・周辺機器・ソフトをおすすめできるよう万全の体制でお待ち致しております。

もちろんソフトウェアも大量展示！

ゲームから学習・MSXそしてビジネスにいたるまで、今話題のソフトウェア続々入荷中！欲しいものがあったら、ラオックスのソフトコーナーへ直行！あれこれ探すのもまた、楽しみの一つですネ。

サポート体制は万全です

パソコンは欲しいけど、使いこなせるかどうかが心配だ………という方が、かなりいらっしゃるのではないでしょうか。しかし、ご心配なく。当店のマイコン好きな販売員がお客様の身になってサポートいたします。どんな些細なことでも、ご遠慮なくご相談下さい。

アクセサリーも豊富に揃えて特価奉仕！



フロッピーディスク（当社指定メーカー）

●5インチ、両面倍密●10枚入
●ケース付★標準価格¥17,000

現金特価¥8,800

プリンター用紙

●10×11インチ●1000枚入り

現金特価¥1,880



MSX

話題のMSX機勢揃い！



PASOPIA IQ

東芝/HX-10D

★本体標準価格¥65,800

16色カラーグラフィックス画面。8オクターブ3重和音で多彩なサウンドプレイや効果音も可能。漢字ROMカートリッジや、多彩な周辺機器を組み合わせれば、日本語ワープロにも早変わり。

現金特価¥62,800

HIT BIT HB-55

★本体標準価格¥54,800

住所録やスケジュール、メモが簡単にできるオリジナルソフトウェア搭載。16色カラー表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能付。ボディカラーはレッドとシルバーの2色。

現金特価¥52,800

お求めは月々わずかなお支払いのクレジットで

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期払いで、手数料も割安なマイコンクレジットをご利用下さい。（もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます。）各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員にお尋ね下さい。

●

NECマイコンクレジットフェア 実施中

（期間中NECのマイコン製品お求めの場合、下記特別クレジットをご利用頂けます。4月20日まで）

★通常10回10%、15回15%、20回18%、24回21%、30回25%の手数料が

10回6%・15回9%・20回12%
24回14%・30回18%に………

★夏2分の1・冬2分の1の**ボーナス2回払い**、手数料のいらない**夏のボーナス一括払い**、最初のお支払いを最長5ヶ月間据え置ける**スキップクレジット**もご利用頂けます。

●詳しくは係員におたずね下さい。



▲掲載のMSXパソコンお買い上げの方に

はじめてさわるMSXパソコンプレゼント！

ソフトも周辺機器も店内大量展示中――！



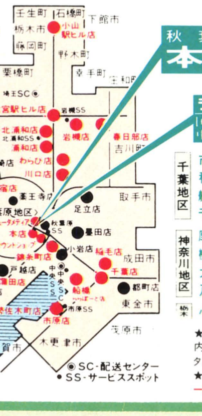
人気のゲームソフトから話題のビジネスソフトまで大量展示！もちろんMSXも続々入荷中です。フロッピー・プリンターなど周辺機器も各社勢揃い。目的に合わせてお選びいただけます。

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03 253-1341



地区	店名	所在地	電話
東京地区	サウンドショップ	秋葉原駅前	☎03-253-7111
	マイコンショップ	秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	三鷹店	新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
埼玉地区	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	大宮駅ビルヒノ5F	☎0486-44-3551
	春日部店	春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	小手指駅北口駅前大通り角	☎0429-23-1851
	川口店	川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	大和電報電話局	☎0462-61-2011
	戸塚店	戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は**無料配達**致します★本店、新宿店、コンピュータメディアにおいては**地方発送**承ります（送料実費）★首都圏に網羅したサービススポットで**アフターサービスも万全**です。



LAMICに入会しませんか

LAMICとは、Laox Micom Clubの略称です。クラブを通じてふれ合いの輪をひろげていきます。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 新製品発表会、工場見学会などに特別ご招待。

Laox

150枚を越える、ときめきの

サラダの国

ファンタジック・アドベンチャー

胸踊る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

ハラハラドキドキ ストーリー

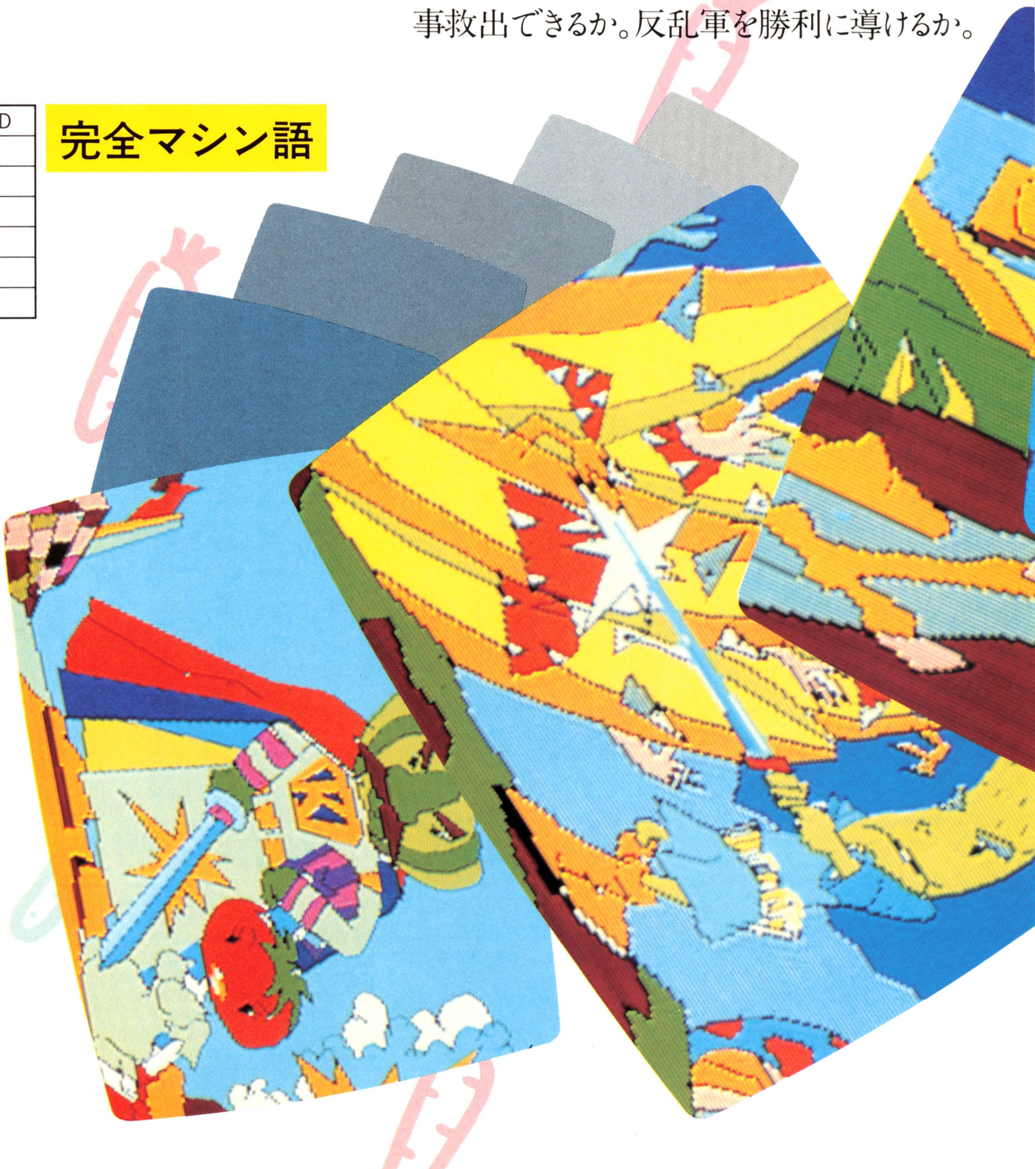
重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。 彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

適応機種

X-1D	3"FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5"FD
PC-8801/MKII	T
	5"FD
PC-9801/F	5"FD

T ¥4800　FD ¥6800

完全マシン語



近日発売

ファンタジック・ピクチャー。

のトマト姫



デゼニランド

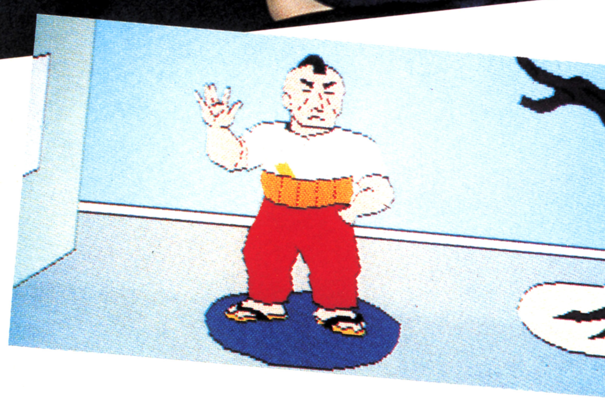
気分は、デゼニランド
このアドベンチャーゲームは、ホンモノです!!





竹部隆司(ハドソン・ソフトエンジニア)

1週間や2週間でGAME OVERになるんだったら、アドベンチャーの意味がないんですよ。ストーリーと絵の面白さを充分楽しんでもらいたいですね。



竹部　ストーリー・アドベンチャーというのは、要するにキミが主役になって、途中幾多の困難に見舞われながらも、ある与えられた目的を達成するという所、基本的なストーリーを、マイコン用にコーティングしたもの。

で、普通この種のゲームにはオカルトハウス的なインドアものが多いけど、「デゼニランド(出銭ランド)」の場合は、言ってみればアウトドア・アドベンチャーです。途中海あり、川あり、空ありで、とにかく広がりのあるゲーム展開が売りもの。

舞台は突然ディズニーランド（千葉県）にワープして、このディズニーランドをパロった五つのパビリオンのどこかに隠された秘宝「三月磨臼(ツキマウス)」を探し当てるべく、まずはデゼニランドに乗り込んだ二人の少年に、デゼニランド・ショックを語ってもらいます。因にオレ、制作者の竹部です。

小久保　とにかく「ワー速い、きれい!!」がボク達の一致した感想ですね。それと、ナンとなく本物のディズニーランドへ行った気になる、というか、あ～行ってみたいとゆ～よ～な、逆に言うと実際に行ったことのある人がプレイすると楽しさ倍増といった感じですね。

竹部　実際に現場を取材しましたからね。というよりは、行ってみてものすごく面白かったから、それがこのゲームを作る直接的な刺激になりましたよ。

小久保　あ、やっぱり。実にリアリティがあるもんネ、ひとつひとつの場面に。ひと口に言うと、凝ってるって感じ。

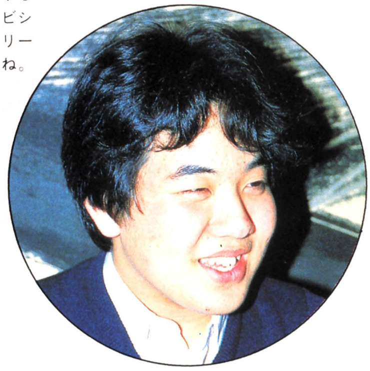
君塚　リアリティとそれからペイントのスピード、色の豊富さ……中間色をこのくらい豊富に使って、しかもこれだけ速いというのはやはりディスク版だからかな。それにオールマシン語だから。同じディスク版でも、ボクの持ってるアップルのソフトより速いもの。これには驚いた。キーワードの入力が正しいと鮮やかな画面が次から次へ、パッパッパッだもんね。しかもそれが全部で114枚……!!

おもしろ体験記



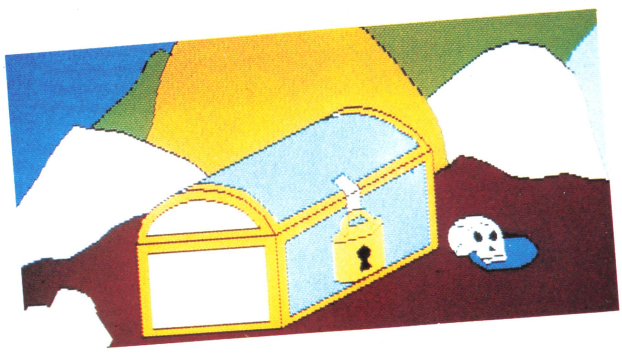


君塚泰宏(都内在住、高校3年)
カラーの豊富さと、ペイントのスピードにただアゼン。全ての画面に意味があり、あらゆるキーワードが最後になってビシッとつながってくるストーリー展開の確かさもスゴイですね。



小久保秀次朗(都内在住、高校1年)
絵の鮮やかさと枚数もスゴイけど、にも増してキーワードの設定の巧みさに感心しました。いきなりグッグッと引き寄せ、最後まで緊張感を持たせるストーリーの確かさは、まるで推理小説のような迫力があります。あきさせません。

小久保　ただ入力の仕方が今までのアドベンチャーとはちょっと違う感じがする。英語入力でありながら、文法はまるで無視してるみたいな。
君塚　だから、さ!!変に英語力が無くとも楽しめるじゃない。ボクなんか独語専攻だから、単語だけで"何をどうする"式の会話型入力方式は助かります。間違うと、エラー・メッセージが出てくるし、引手に文法に気をつかわずにナンとなくフィーリングで入力して行けるものネ。
小久保　だから、いっそのこと日本語入力にすれば……。
竹部　それはネ、日本語にすると入力文字がどうしても多くなるから、むしろ中学生並みの単語知識で、ポツンポツンと入力して行けばいいように工夫したつもりなんだ。
君塚　う～ん、それにしても疲れた。もし竹部さんのサジェスチョンがなければ、ひと月やふた月は優にかかりそうな。下手をすると、パビリオンの中をあっちグルグル、こっちグルグル。
小久保　永遠に出られそうもない。そんなパビリオン5つもあって、そのひとつひとつのパビリオンが、従来のアドベンチャーゲームの1本分はある。そんなモノホンの迫力を感じましたね。
竹部　そこは、つまり制作者とユーザーの知恵比べというかね。それにハドソンとしても、今後のディスク時代に対応した揮心の第1作目ですから、力は入ります。デゼニランドはその意味で大サービスなんですよ。
君塚　ところで、この114枚の画面。これ全てに意味があるんですよね。最初の方は割と優しいヒントがもらえるからスイスイ行っちゃうけど、後になればヒントも少なくなるし、さてどうしようという時、それまでの画面やキーワードを覚えてないと立ち往生しちゃう。
小久保　ボクの場合は、途中で、あ、これはメモしておく必要があるなとネ。例えば、六つの店で買い物をする場面で、買い物リストを作るとか、全てのキーワードをメモっとくとか。そうしないと、これは解けない。
君塚　ウーン、いやはや何とも。全部で114画面の全てに後々必要になってくるキーワードが隠されているんだからね。それに、全部のキーワードが最後でビシッとつながってくるところに、ホンモノのアドベンチャーを感じます。ストーリーが生きてる!!
小久保　ウン、生きてる。いきなりグッグッと引き込み、最後まであきさせない。デキの良い推理小説並みの迫力です。ス・ゴ・イ!!



適応機種

PC-9801	5″FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,800
PC-9801F	5″FD	¥6,800	FM-7	5″FD	¥6,800
PC-8801/mkII(共用)	5″FD	¥6,800	X1-D	3″FD	¥5,800
PC-8801/mkII(共用)	T	¥4,800	X1-C	T	¥4,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

任天堂とハドソンが手をくんだ!

MARIO BROS.™ SPECIAL

近日発売





適応機種

X-1	T
FM-7	T
PC-6000シリーズ PC-8801シリーズ	T

各 ¥3,600 近日発売

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・USA


マイコン別冊
GAMINGへの招待
あ・な・た・も
テレビゲーム・プログラムに挑戦
PC-8001/8801(N-BASICモード)
好評発売中
SPACE WAR
1. SPACE WAR
2. テニスゲーム
3. BOMBER
4. インベーダー・パニック
ゲームプログラム
ホイ
ホイ
「GAMINGへの招待」で
君も今日から
ゲームプログラマー！
あなたもテレビゲーム・プログラムに挑戦
GAMING
GAMINGへの招待
MULTIマイコン研究会 塚越一雄 著
INVADER
by K.TSUKAGOSHI
HI-SCORE
SCORE
SCENE
BEAM GUN
LEFT OF BEAM GUN IS 2
SPACE WAR
スペースウォー，テニス，ボンバー，インベーダー
4ジャンルのゲームプログラムのノウハウを全公開
BASICからマシン語までゲームプログラム入門！
テニス ゲーム
BOMBER
B5判 220頁　定価1,300円（送料250円）
電波新聞社　出版販売部
御注文は各本社、支局またはマイコンショップ・書店で。
東京本社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15（03-445-6111）
大阪本社　〒530 大阪市北区中之島3—2—4（06-203-3361）
西部本社　〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

ぐ〜んと春、じ〜んとくるお値段 ツクモ全店

合格おめでとう

激安

7割引まで　もうこれ以上ひけません!

富士通FM-8組み合わせ

本体標準価格￥218,000



- FM-8＋漢字・非漢字（￥40,000）＋オリジナルソフト5本
  ＝合計定価￥273,000➡ **特価￥79,800**
- FM-8＋漢字・非漢字（￥40,000）＋データレコーダー（￥12,800）＋RFモジュレーター（￥12,800）＋オリジナルソフト5本
  ＝合計定価￥298,600➡ **特価￥99,800**

シャープMZ2200組み合わせ

- MZ-2200（￥128,000）＋1T02（データレコーダー￥19,800）＋TH14NM2G（￥69,800）
  ＝合計定価￥217,600➡ **特価￥129,800**

アスキーソフト3割引!!

例えば………

		定価	特価
マルチプラン	PC-8801用（5D）	￥80,000➡	￥56,000
MS-FORTRAN	PC-9801用（8D）	￥160,000➡	￥112,000
N-CALC	PC-8001用（5D・8D）	￥29,800➡	￥20,860
O・A・I	PC-8801用（5D・8D）	￥88,000➡	￥61,600
O・A・I	FM-7用（5D）	￥50,000➡	￥35,000

PARM/PC、FMもオール3割引……………………特価￥20,860〜￥27,860

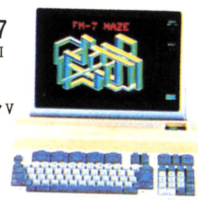
その他多数在庫有り! 店頭（7号店）にてお問い合わせ下さい。除（ゲームソフト）、SPシリーズは4割引……………………定価￥3,500➡特価￥2,100

ウイークデーセール大好評!!

店頭販売のみ取扱い（通信販売はご容赦下さい）。

富士通／FM-7
NEC／PC-8001MKII
東芝／パソピア7
三菱／マルチ8
日立／レベルIIIマークV

⬆上記いずれでも特価組み合わせ!!



〈例〉

- FM-7（本体）……………￥126,000
- カラーモニタ……………￥69,800
- 接続ケーブル……………￥1,800
- データレコーダ……………￥12,800
- ソフト
  ツクモ特選ソフト2本……￥6,000

合計定価￥216,400
ウイークデー特価**￥144,000**
（月・火・水のみ）

ツクモトレードセンター大好評!

貴方がパソコンを売りたい・買いたいと思った時、ツクモトレードセンターにお問い合わせ下さい。当センターで動作状態が完動か整備かをチェックし、商品を充分査定の上お客様の希望価格を設定してツクモトレードセンター中古品リストに登録致します。

1 受付 お電話かニューセンター店にてお申し込み下さい。
売りたい人 直接品物をお持ち頂いても結構です。その場で打ち合わせをし、トレードセンターお客様カードに内容等記入致します。お電話でお申し込みになった場合もお客様カードを記入し、送付致しますので条件確認の上、サイン及び捺印して頂き申し込み金￥2,000（トレード成立後返金致します）を同封の上、返送して下さるようお願い致します。
買いたい人 委託者同様ニューセンター店又は電話で受付致します。お客様カードを承認の上、記入・捺印して頂き、送付してもらいます。

2 取引方法 確認されたお客様カードが着き次第御連絡致します。その時に商品を当センターに送付して下さい。ツクモトレードセンター技術スタッフが動作状態等査定し、再度御連絡して希望価格を設定致します。（この場合、販売価格の変更も有りますので御了承下さい。）
お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望先着順にお電話で商品内容を出来るだけ細かく説明致します。

■査定基準
①メーカー及び機種名、S/No.セットバージョン ②使用年月 ③動作状態（完動か整備が必要か）④マニュアル、ケーブル等付属品の有無 ⑤オリジナルダンボール及びパッキンの有無。

■トレード成立後代金は
委託者の条件で手数料（含む振り込み手数料）を差し引いた金額をすみやかに振り込みます。

● 梱包状態不良による輸送中の事故は当社では責任を負いかねます。

ツクモトレードセンター☎03-251-9977

ツクモが選ぶディスクシリーズウルトラ大特価

FM-7・FM-8コース
DISK（TF-10、K-305、KD-290、NH-200F）＋コントローラー＋ケーブル＋FBASIC（システム）＋TS-2D（10枚）
＝合計定価￥170,000➡特価**￥129,000**

DC-8001MKIIコース
DISK（TF-10、K-305、KD-290A、KD-390、NH-200F）＋ケーブル＋PC-8037-2W（システムディスケット）＋TS-2D（10枚）＋マシン語ローダー
＝合計定価￥164,800➡特価**￥127,000**

PC-8801コース
DISK（TF-10、K-305、KD-290A、KD-390、NH-200F）＋ケーブル＋PC-8834（システムディスケット）＋TS-2D（10枚）＋C-DOS
＝合計定価￥164,800➡特価**￥127,000**

※LED550の場合は￥10,000を加算して下さい。



エプソンTF-10
- PCシリーズ専用機
  （デュアルタイプ）￥129,800
  （シングルタイプ）￥89,000
- FMシリーズ専用機
  （デュアルタイプ）￥125,800
  （シングルタイプ）￥85,000

関東電子
K-305M￥128,000
両面倍密度
高機能コントローラ付
K-305PC￥128,000
インテリジェントタイプコントローラー

ニデコ
NH-200F…………￥119,800
- PC-8001・8001mkII・8801用
  コントロール基板内蔵
  ……………￥147,000
- FM-7・8用………￥138,000
  コントロール基板内蔵

ジョイスティックの元祖

JOY-X

新製品



特価**￥2,800**

ツクモがとうとうやっちゃいました!

- 対応機種
  PC-6001/mkII・MSX・X-1

だからツクモで買う……ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々￥3,000クレジット	**低金利クレジット** 便利なクレジット60回までOK!	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
日曜配達も可能 （札幌店 除く） より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで	**高額下取制度** ツクモ全店高額下取り買取りOK!	**電話クレジット** お申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

ウォー・ゲーム



リアルタイム攻略シミュレーションゲーム

ミッドウェイ

■FM-7・8(F-BASIC)

■PC-8001(N-BASIC)

■定価 3,800円

大本営作戦目的「ミッドウェイ島ヲ攻略シ、「ハワイ」方面ヨリスル我ガ本土ニ対スル敵ノ機動作戦ヲ封止スルト共ニ、攻略時出現スルコトアルベキ敵艦隊ヲ撃滅スルニアリ!」

最新ゲーム

リアルタイム
攻略シミュレーションゲーム

ユーボート

■FM-7

■PC-8001mkII

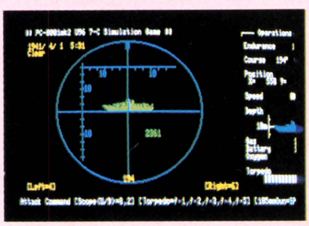
■定価 3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。

ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

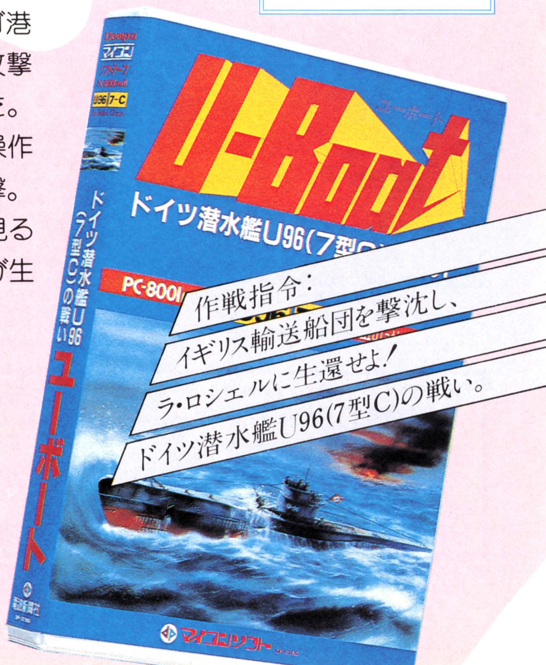


ヨーロッパを舞台にUボートを自在に操作せよ!



魚雷命中!

ウォー・ゲーム



パソコンユーザーがとりこになってしまうゲームがズラリとそろっている!! おもわずキーに力がはいるぞ〜。

アクション・ゲーム



緊急指令：マザーコンピュータを破壊せよ……。

スクロール・ゲームの最高傑作

ゼノン

■PC-8801mkII



ゼノンの戦闘ロボットは手強いぞ！

■定価 3,800円

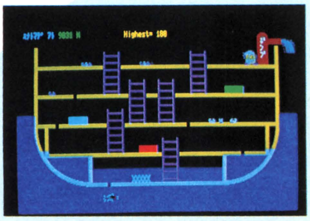
空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。

戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。今やゼノンは要塞化してしまった。

ソフト大集合

ぽんこつ船サバイバル

反射神経ゲーム



ウわぁ〜!? 海水がどんどん入って来るよ〜！

■PC-8801

■定価 3,000円

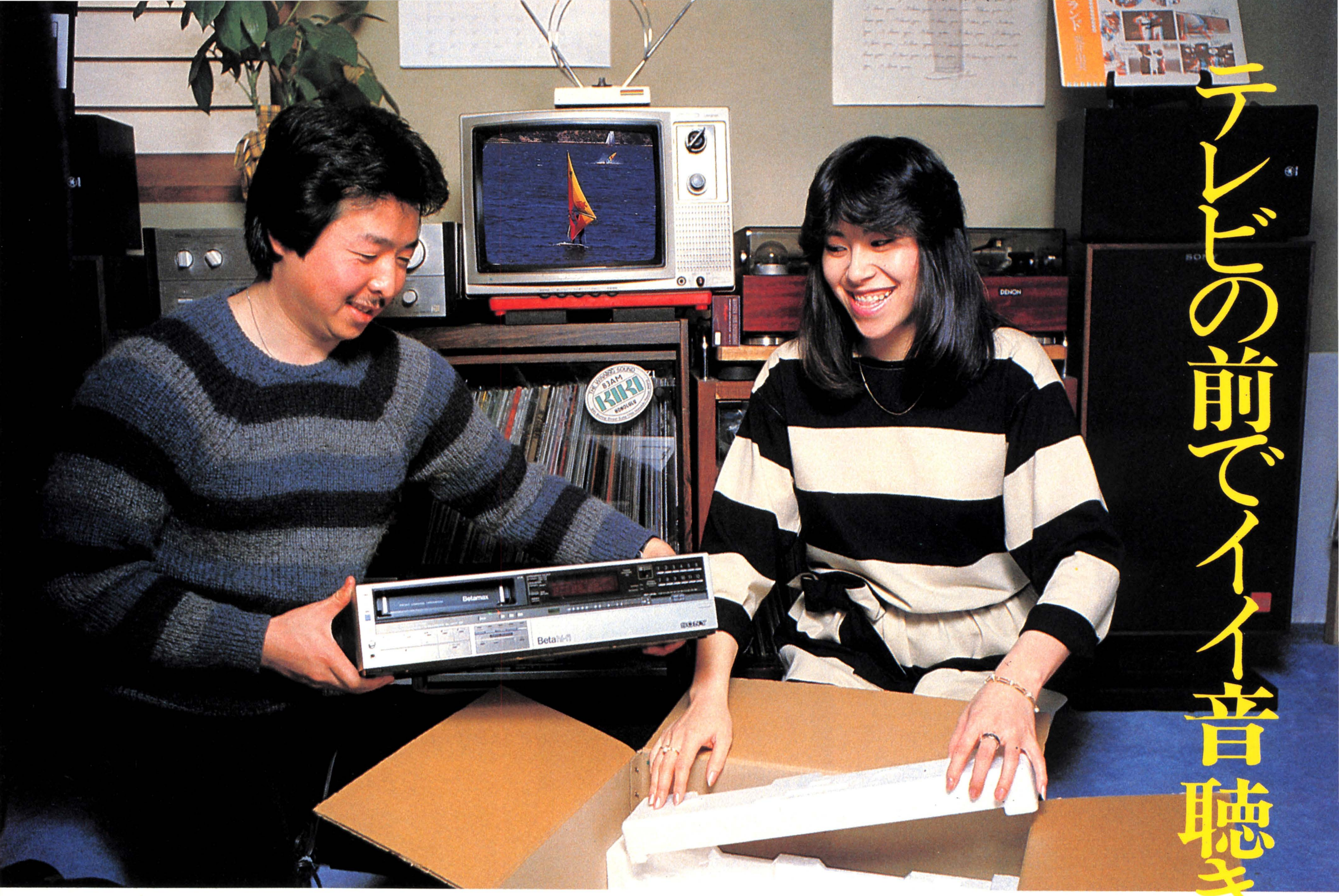


ネズミと水夫がくりひろげる、底ぬけに楽しい反射ゲーム。

ガリガリ・ガリガリ………どこから出て来るのか、ネズミが船をかじり始めると海水が船内にはいり込み、急上昇してくる。

早くネズミを捕まえて、修理しなければ沈没してしまう。

■お求めは全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。



テレビの前でイイ音聴きたい!

新刊のご案内

月刊**Audio**は

"音と映像のクリエイトマガジン"

AudioVideo

となって

定価600円

3月20日 新登場!!

テレビの前で　イイ音聴きたい!

今、音と映像の世界をマルチで楽しむＡＶファンが急増中!!これまでのハイファイ・オーディオにビデオ、ビデオディスクなどを合体させれば楽しさ倍増！　話題のマイケル・ジャクソンだってデュラン・デュランだって、松田聖子だって河合奈保子だって……、迫力満点。グーッとキミに近づいてくる。だからAudioVideo!　3月20日、全国書店にていっせい発売されます。ご期待下さい。

X1 XEVIOUS ゼビウス 予告

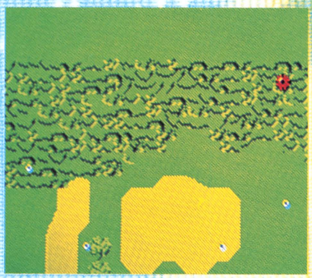
ほんとうにお待たせしています。X1用ゼビウスのプロト・タイプの写真をやっとご紹介できます。16面にわたるマップ，すべてのキャラクタについてはナムコ開発部のＯＫが出ました！あとはゲーム内容のツメ！ガンバッテますので，４月まで待ってください！

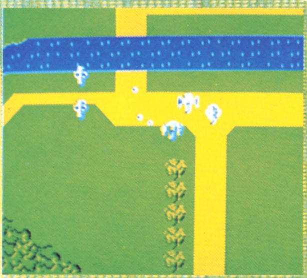
電波新聞社　マイコンソフトウェア開発室一同

P.S. FM7のユーザーのみなさん。5月まで待ってください。


アンドアジェネシス。シオナイトも見える

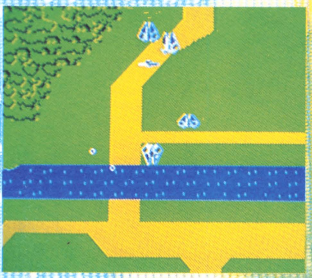

めっぽう強いテラジ

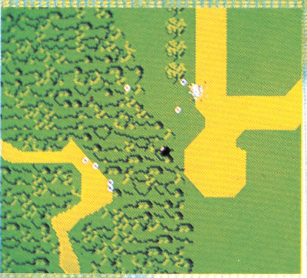

すごい攻撃力のガルザカート


回転飛来のジアラ


バキュラ。最終バージョンは色がもう少し変わる予定


多弾を扇状にまくブラグザカート


カピ。どうですか？いい感じでしょう

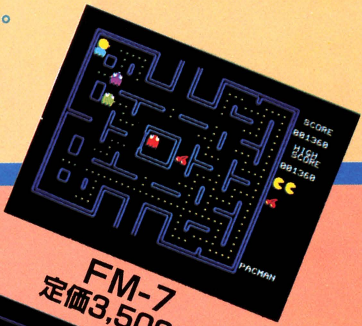

テレポートで出現するザカート


好評発売中
03
ギャラクシアン
Galaxian
人気急上昇！サウンド，迫力，スピードとも最高！
好評発売中
04
Warp Warp
ワープ&ワープ
ゲームセンターあらしでもおなじみ。
やりはじめたらやめられない。
好評発売中
05
King & Balloon
キング&バルーン
チャレンジング・ステージもついて
本物以上のおもしろさ。「サンキュー！」
THANK YOU !
近日発売
06
ラリーX
RALLY-X
ラリーX
熱中させます！カー・チェイス
ご予約は全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局
マイコンソフト販売部へどうぞ

LET'S PLAY

電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。ゲーム・タイトルは，5種類。対応機種も，MSX用（ナムコ製品）を含めて，グーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。

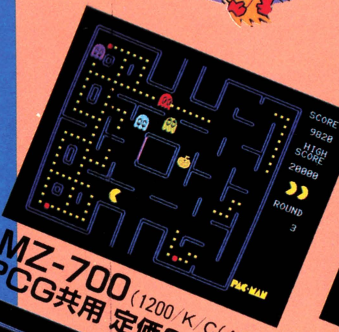




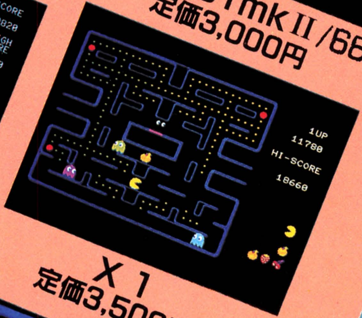
FM-7
定価3,500円



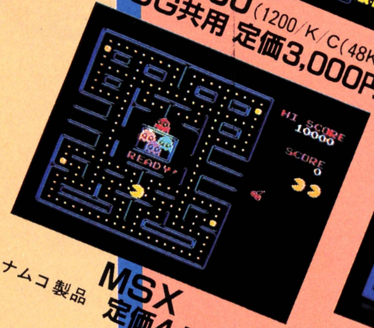
PC-6001mkII/6601
定価3,000円



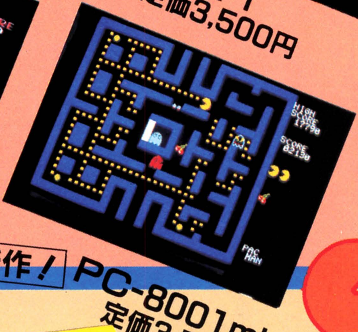
MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用 定価3,000円



X1
定価3,500円



ナムコ製品
MSX
定価4,500円



新作！ PC-8001mkII
定価3,500円



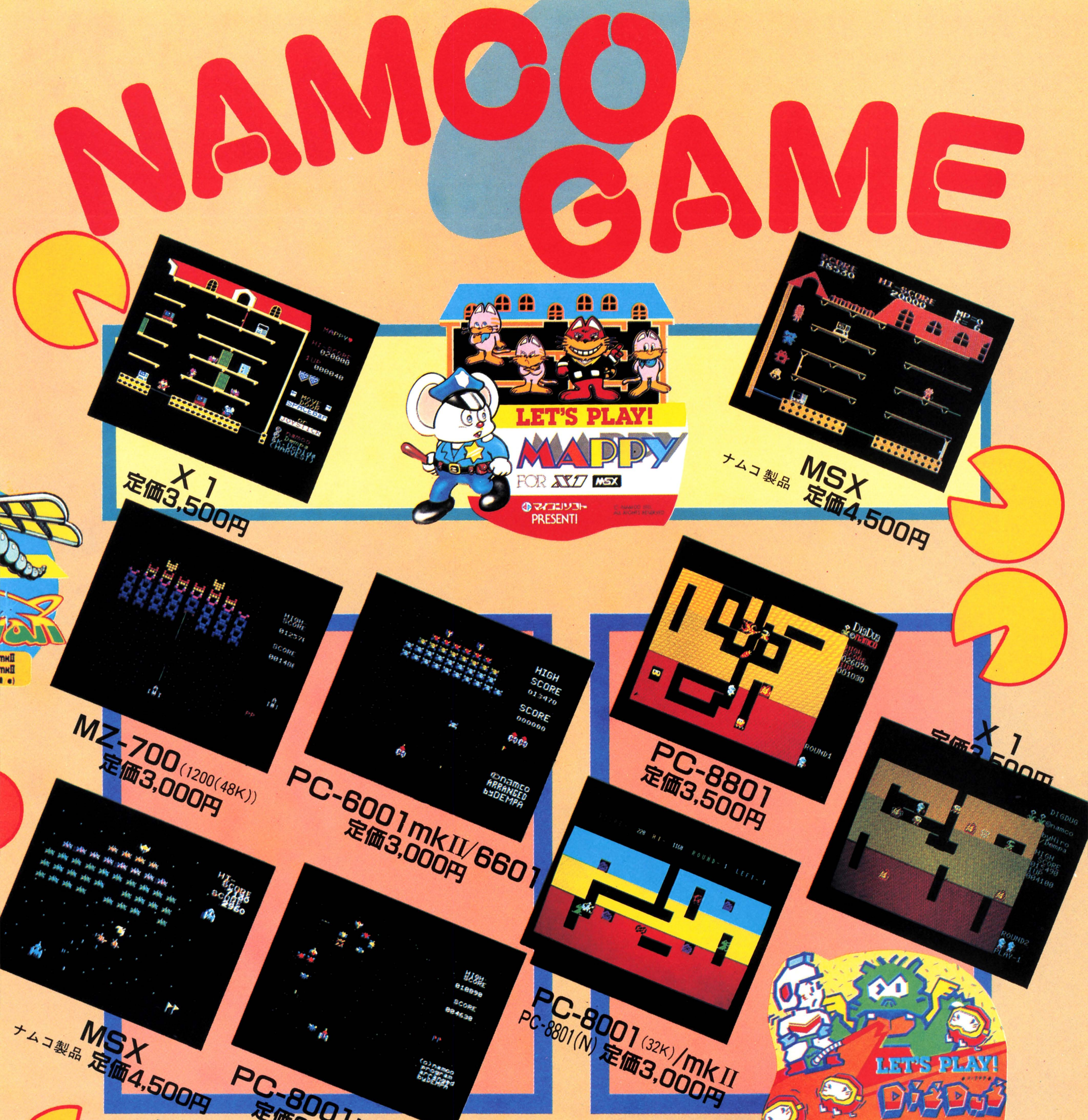
PC-6001(32K)/mkII/6601
定価3,500円







お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ





機種名 / ソフト名	FM-7	MZ-700	MZ-700(PCG)	MZ-1200(48K)	MZ-1200(48K)(PCG)	MZ-80K/C(48K)	MZ-80K/C(48K)(PCG)	PC-6001(32K)	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001(32K)	PC-8001mkII	PC-8801	PC-8801(N-BASIC)	X1	X1C	X1D(テープ)※(2)
ディグダグ※(1)											○	○	○	○	○	○	○
ギャラクシアン	△	○		○					○	○		○	○				
マッピー		△	△		△	△	△								○	○	○
ゼビウス	△														△	△	△
タイトーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○			○	○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。
※(1)NECのパソコン用デグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはすべてテープです。

追いつけ追いこせ！

APPLEのスーパーソフト

さて今月のAPPLEのスーパーソフトをご紹介する前にお知らせがあります。このコーナーは，力が弱いため，誌面のつごうにより，ベーマガとスーパーソフトを行ったり来たりします。そこで，クイズです。次号から，どっちにこのコーナーが載るかを，葉書に書いて送ってください。当たった人の中から，APPLEのジャンボシールをプレゼントします。書いている私ですら，本が出るまでわからないので，発表は，その次の号となります。

編集長：ナッ，ナンダ！こんな事書かせたのは誰だ！
編　：はっきりとページを決めない編集長です！
編集長：……。

さて，それでは今月のスーパーソフトです。今月は“A2−FS2”です。このフライトシミュレーターは，これまでの線だけで表現されていたフライトシミュレーターとは異なり，地面にも，空にも，ちゃんと色がついているのです。

それだけではありません。このフライトシミュレーターでは，全米の四つの地域，ニューヨーク，シカゴ，ロサンゼルス，シアトルのデータが入っており，本物の地形そっくりの所を飛ぶことができます。

さらに時間の観念も入っており，夜になれば，ちゃんと暗くなり，夜景の中を飛べます。

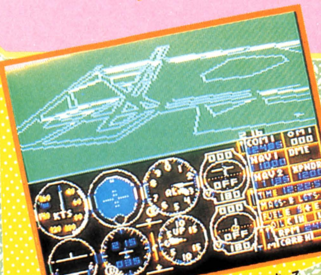
この“A2−FS2”は，本物の飛行機のデータで作られており，無理な操作はできません。外を見るのにも，前後左右いずれかの方向を見ることができ，そのリアルさには，おどろかされます。また，第一次世界大戦モードもあり，そこでは，空中戦もできます。それでは，全米の空へと，ご案内しましょう。


▲シカゴの郊外にある飛行場


▲こんな飛行姿勢では着陸できませんぞ！


▲ニューヨークではちゃんと世界貿易ビルとエンパイアステートビルがある


▲エンパイアステートビルのクローズアップ

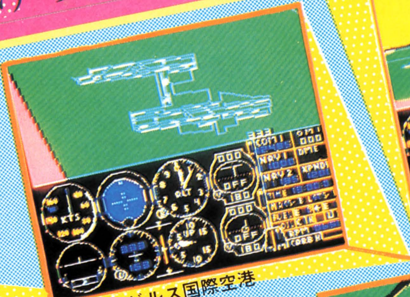

▲John F. Kenedy空港もある


▲シアトル上空。スペースニードルとマウントレーニアまであるとは！

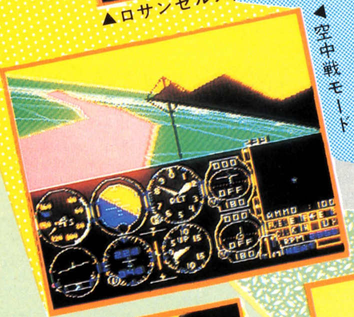
このコーナーは，数万本を越えるといわれる米国のパソコン“APPLE”用のスーパーソフトを毎号紹介しています。ハード的には，最新の国産パソコンとはくらべられないほど基本的な動作機能しかない“APPLE”ですが，そのソフトの内容はまさにスーパー！今月も三次元感覚，美しい風景が，リアルなデータをもとに創りあげられたソフトを紹介します。



▲ロサンゼルスから，東の山を見たところ



▲ロサンゼルス国際空港



▲空中戦モード



▲この川を越えると敵地となる



▲ロサンゼルス上空。町並みが見えます



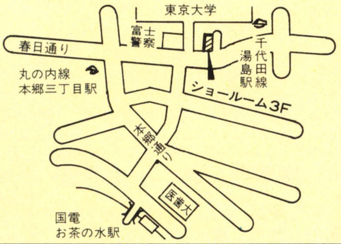
▲後を見たところ。垂直尾翼が見える



▲横を見たところ。ちゃんと翼が見える

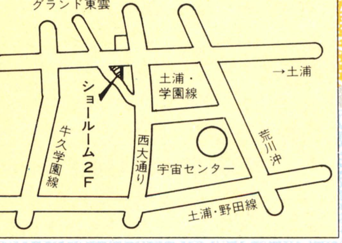
アップルのソフトはここで見れます！

●本社／コンピュータ・ラブ本郷
TEL (03) 816－3902
東京都文京区湯島4－1－11



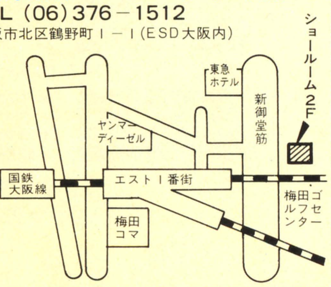
営業時間
火～金
1時～6時
土
10時～6時
日
10時～6時
月曜・祭日
休業

●筑波事業所／コンピュータ・ラブ筑波
TEL (0298) 51－8070
筑波郡谷田部町小野崎日通となり



営業時間
10時～6時
第1・3土曜
日曜・祭日
休業

●大阪事業所／コンピュータ・ラブ大阪
TEL (06) 376－1512
大阪市北区鶴野町1－1（ESD大阪内）



営業時間
1時～6時
日曜・祭日
休業

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

40円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）
東京都品川区
東五反田1—11—15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部行

ご住所（ふりがな） 都・道 府・県
〒　　　－　　　TEL　　－　　－

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　　時間　　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい
●何人でこの本を読んでますか？　＿＿人

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン④愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□BLACK BOX　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿　ディスプレイ ＿＿＿＿　その他 ＿＿＿＿

●あなたがよく行くマイコンショップは……

●今月のベスト記事人気投票

第1位 ＿＿＿＿，第2位 ＿＿＿＿，第3位 ＿＿＿＿

●紹介してほしい特集記事は……

キリトリ線

連絡事項

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社	

金額 ※（億 千 百 十 万 千 百 十 円）

料金：払込み / 特殊 円

備考

※（郵便番号　　　）

払込人住所氏名

■読者整理番号

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社	

金額 ※（億 千 百 十 万 千 百 十 円）

※

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

58.9.1現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	オフィス・コンピュータ導入から活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
ＭＺ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
ＰＣ－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
ＭＺ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-25-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	0822-28-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-0445	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	0963-80-7500
仙台支局	0222-27-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	￥14,400	マ　イ　コ　ン	￥6,240
月刊　Audio	￥　6,600	ラジオの製作	￥7,200
季刊　ＯＡ情報	￥　6,000	マイコンBASICマガジン	￥4,440
		ＯＡパソコン	￥6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社が負担をいたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は，13冊分の購読ができます。
④マイコン・ＯＡ情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金ください◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項をご記入ください。なお1年間、或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口に料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る――定価600円〒100円

月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌

月刊 電気店　定価 1,200円 〒105円

オーディオのプレイマガジン――

月刊 Audio　定価 550円 〒85円

マイクロコンピューターがわかる雑誌

月刊 マイコン　定価 530円 〒350円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

月刊 マイコン BASIC Magazine　定価 300円 〒70円

ビジネスマンのための情報誌

月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円 〒 80 円

事務合理化・ＯＡ推進のための商品情報ファイル

季刊 OA情報 OFFICE AUTOMATION INFO.　定価 1,800円 〒350円

季刊・年4回発刊。事務合理化，ＯＡ推進のための幅広い商品情報をユーザーにわかり易く，話題を載せて提供。

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます　特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい

購 読 申 込 書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先住所　□□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先貴名　㊞		才	男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

マイコンBASICマガジン 4月号目次

©マイコンBASICマガジン4月号

第3巻 第4号

昭和59年 3月25日印刷

昭和59年 4月1日発行

特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111

(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その21

新連載

Dr.Dのマシン語寺子屋

Dr.Dとその子分

Dr.Dのマシン語寺子屋がはじまるよー

やあ，みんな元気かな？　なんでも，今月からワシがマシン語を解説するコーナーができたとか。さっそくやって来てみたら――なんだこの「寺小屋」というタイトルは!!どーせワシのイメージにピッタリだと，編集部が勝手につけたんだろうが――まあいいさ，ようするにワシが読者のひとりひとりを相手に，わかりやすくマシン語を解説しなさいってことだろうからな。では，はじめるか！

さて，マシン語がどうのこうのと，はじめから語ってもわかるまい。そこで，まずはつぎにあげることがらをしっかりと覚えてしまおう。そしたら，そのあとのプログラムを入力してみたまえ。なんとなく，わかってくるはずだ。

★CPUにもいろいろあるぞ

マイコンの頭脳(CPU)は，大きくわけると四つになります。それぞれ，6800，6809，Z-80，6502という名前がついています。あなたの持っているマイコンの頭脳が，いったいどれなのかは**第１表**を見て覚えておきましょう。

★マシン語とベーシック

マシン語もベーシックも，プログラムを組むことに変わりはありません。ただ，ベーシックは人間の言葉に近く，英語と簡単な計算式を知っていればだれにでも理解できます。マシン語は，言語をさらに簡略化したものです。マスターした人にとって，マシン語はベーシックよりもわかりやすいのです。もっとも，知らない人にとってはチンプンカンプンですが，マシン語とはそんなものだと考えてください。

《第１表》　CPUと対応機種

6800	6809	Z-80	6502
BM-Jr/LII2	BM-LIII/MK5	MSK, MULTI-8	APPLEII
JR-100	FM-7/8	MZ-700	MAXMACHINE
JR-200		MZ-2000	コモドール64
		PASOPIA5/7	
		PC-6001	
		PC-8001	
		X1/C/D etc	

★ベーシックでマシン語が動かせる!?

PEEK（ピーク）とかPOKE（ポーク）という命令を知っていれば，ベーシックでマシン語が動かせます。

マイコンの頭脳はいくつもの箱をズラリと並べたようなもので，それを立てると高層ビルにそっくりです。どこの階にだれが住んでるかは，120Fの103号などと数字で表わすしかありません。ただし，この高層ビルにはオバケが住んでいるのです。なぜオバケなのかは**第１図**を見てください。

人間の鈴木さんが120Fの103号にひっこしてきました。そこには，鈴木さんの表札がぶらさがります。しかし，鈴木さんがまたひっこしちゃうと，120Fの103号には鈴木さんの表札はなくなりますね。

ところがオバケ(プログラム)の住む高層ビル（マイコンの頭脳）には，POKEで103号に入る，なんどでもPEEKしてオバケがでてくるのです。

このPOKEとPEEKをうまく使うと，マシン語をベーシックから動かせるのです。

そのやりかたは，プログラムの入っている最初の番

地を呼びだすだけです。この呼びかたには，CALL，USR，EXECなどがあります。それさえ覚えておけば，あとは簡単。インターホンに「CALL!!」などとさけぶと，103からオバケがビヨ〜〜〜ンと，ものすごい速さで現われるのです。

さあこれだけ知っていれば，マシン語なんて恐くありません。それでは実際にマシン語を動かしてみましょう。

テク1 逆スクロールができちゃった!!

理論：逆スクロールがどんなものか知らない人は，急いで**第2図**を見てください。はい，違いがわかったらつぎに進みます。では，**第3図**を見てください。

わかりやすくするために，5×4 の画面を考えます。ここに表示された文字を逆スクロールするには，**第4図**のようになればいいんです。この違いはとても簡単で，文字をそれぞれ1段下げればいいだけです(**第5図**)。

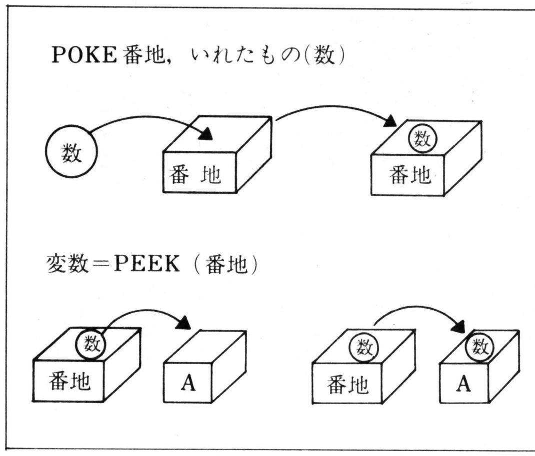
おっと，これはいけませんね。1番上の文字が下まででてしまいました。上からやると，下にあった文字を上の文字にしてしまうのです。これでは，逆スクロールになりませんね。

では，こんどは下からやってみましょう。下からといっても，1番下の段はやる必要はありません。なぜなら，1番下の行にはその1段下の段がないからです。下から2段目からやってみたのが**第6図**です。こんどはうまくいきました。

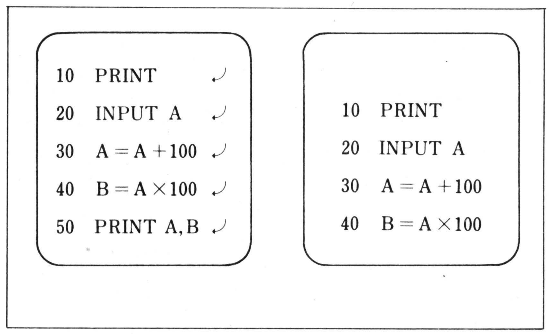
いままでの手順を，もう少しカッコよくまとめると**第7図**のようになります。そしてさらにプログラマーらしくまとめると，**第8図**のように――えっ，わからなくなっちゃった？　まあ，最初はそんなものですが，ヒマをみてはこの図をながめてもらえば，きっとわかるようになるはずです。

さてつぎは，実践プログラムで逆スクロールを紹介しましょう。ここから先は，マイコンの頭脳(CPU)ごとに紹介しますから，もう1度**第1表**を見て，あなたのマイコンの頭脳の名前を覚えてください。





《第1図》 POKEとPEEK



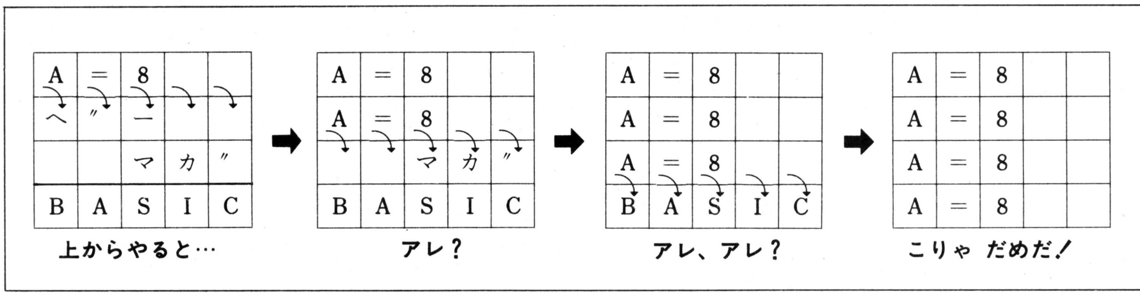
《第2図》 逆スクロール

A	＝	8		
ヘ	"	ー		
		マ	カ	"
B	A	S	I	C

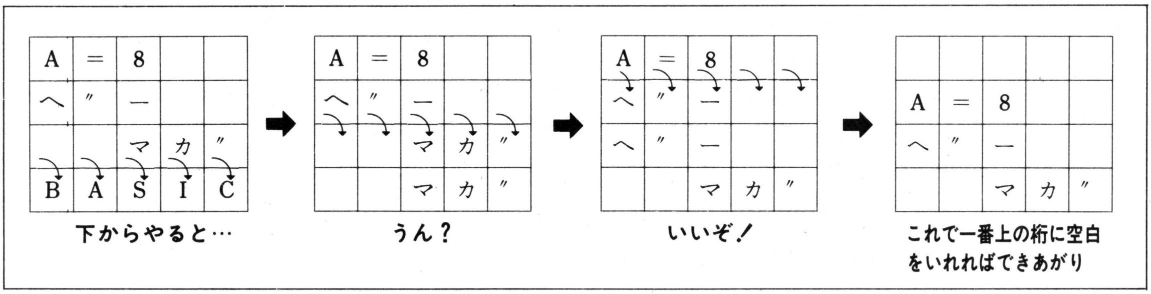
《第3図》 5×4の画面

A	＝	8		
ヘ	"	ー		
		マ	カ	"

《第4図》 逆スクロールすると……



《第5図》おかしな逆スクロール



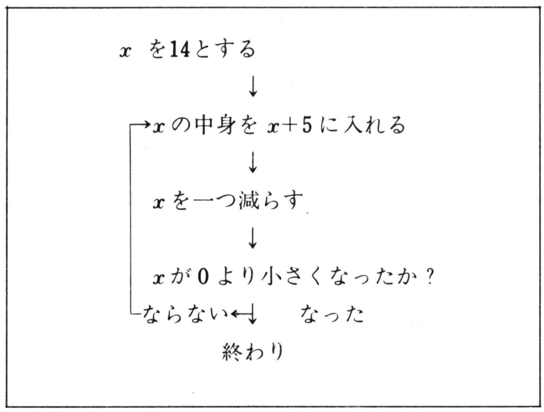
《第6図》正しい逆スクロール

こんなふうに番地がついているとすると

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19

14の中身を19に入れる
13　〃　18　〃
12　〃　17　〃
11　〃　16　〃
10　〃　15　〃
9　〃　14　〃
⋮
3　〃　8　〃
2　〃　7　〃
1　〃　6　〃
0　〃　5　〃
終わり

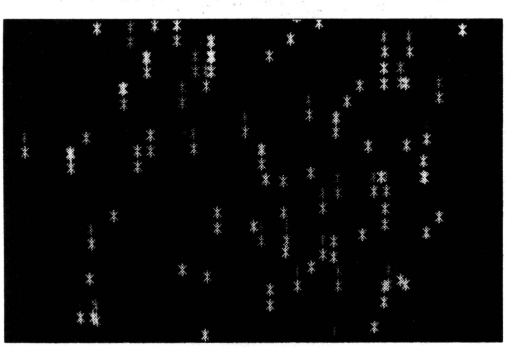
《第7図》逆スクロールの説明



《第8図》逆スクロールの説明

逆スクロールで雪を降らせてみよう!!

ここでは，マシン語ルーチンを使った〝逆スクロールで雪（＊）を画面に降らせるプログラム〟を紹介します。CPUによって，プログラムが異なりますので，注意してください。



雪の降っている画面

6800編（JR-100／200用）

プログラムは，320行までを入力すれば動きます。マシン語を使っているので，DATA文はまちがえないように入れてください。

これをRUNすると，ちらちらと雪（＊）が降ってきます。降ってくる速さを変えるときは，190行の200や250という数を変えてみてください。

プログラムの説明

250～310行を見てください。データの横にそれぞれ対応するＢＡＳＩＣの命令が書いてあります。これはまた，1000行以下に書いてあるもの（アセンブル・リストといいます）と対応しているので，いっしょに見てください。

6800という頭脳(CPU)の中には，Ａ，　Ｂ，Ｘという箱と,比較をしたときに結果を入れておく箱（ＢＡＳＩＣリストではＦとしてある）があります。Ａ，Ｂ，Ｘは，ＢＡＳＩＣの変数と同じような働きをします。

ＬＤというのは,Ａ,Ｂ，Ｘというような箱に数を入れる命令です。**ＳＴ**というのは，Ａ，Ｂ，Ｘから番地のついている箱に入れるものです。**ＬＤ**の後ろに書くものによって，少しずつ入れかたが変わりますので，どうなるかはＢＡＳＩＣのリストと比較してください。**ＤＥＸ**は，Ｘの中に入っている数を －1しなさいという命令です。**ＣＰＸ**は後ろにある数とＸとを比べなさいという命令で，つぎの**ＢＮＥ**で比べた結果等しくなかったら，後ろに示す番地へ行きなさいという命令です。最後の**ＲＴＳ**は，ＢＡＳＩＣでマシン語を使うときに必ず最後につける命令で，サブ・ルーチンのＲＥＴＵＲＮと同じです。

6809編（ベーシックマスターLⅢ/マーク5用）

ＢＡＳＩＣのプログラムと，1000行からのアセンブル・リストを書いておきますので，比較してください。

マシン語の説明は，6800のリストとほぼ同じ（**DEX**が　**LEAX　— 1,**Ｘとなっている）ですので6800の説明を参照してください。

このプログラムを動かす時は，はじめにＳＣＲＥＥＮ０，，１を実行してください。

Ｚ—80編（PC-6001用）

Ｚ—80という頭脳（ＣＰＵ）は，PC-6001，PC-8001，ＰＣ—8801，ＭＺ—80K/C/1200/700，ＭＺ—80B/2000/2200，Ｘ１/C/D，ＭＳＸなど，たくさんのパソコンに使われています。

プログラムの説明

アセンブル・リストで使う変数は，Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｈ，Ｌの七つです。

ＬＤは,代入文の働きをして",″の右にある数値を，左側の変数に代入しています。**ＤＥＣ**は，ひき算の意味です。ベーシックの100行では，ＤＥという変数に画面下から２行目の右はし（31，14）の箱の番地を代入しています。110行では，同じようにＨＬを最も下の行の右はし(31，15)の番地へ代入しています。120行では，Ｃに＆Ｈ10(10進数の16)，つまり画面の行数が入ります。130行も,同じく＆Ｈ20（10進数の32）を，つまり画面の１行に入る文字数が入ります。

140行は，ＤＥで指定された番地に入っているものを見て，それをＡに代入しています。150行では，140行の逆の，つまりＡに入っている値をＨＬで指定されている所にしまっています。ここまでで，一つの文字が１行下に降りたことになります。

160～180行では，ＤＥ，ＨＬ，Ｂの値から１をひいています。190行は,直前に計算した結果が０でなければ140行へ行けと指示しています。つまり，190行は140行（マシン語でＥＦ０Ａ番から実行の意味）を実行することで，Ｂが０になって１行下に降りるようにしているのです。つぎの200行と210行も，180行と190行と同じ働きをします。ただし，変数はＣで，つぎのプログラムの実行先はＥＦ08になります。

そしてＣが０になると，画面全体がみごとに逆スクロールしたことになります。

6502編（APPLEⅡ用）

6502の頭脳は，先に登場した6800，6809，Ｚ—80とはちょっと異なった構造をしています。

プログラムの説明

逆スクロールのルーチンを，すべてマシン語で行なっています。

マシン語ルーチンへは，100行のＣＡＬＬ32768で＄8000にとんでいきます。

マシン語の内容は，＄802Ｅ～＄8034は画面Ｙ軸上の番地を求めるサブ・ルーチン，＄8000～＄8020はＹ軸の下から上へ，１段ごとに移動させています。そして，＄802ＤのRTSでベーシック・モードにもどります。

ベーシック・プログラム上で見ると，200～290行はマシン語の＄8000～＄8034に，また300～380行は＄8100～＄8128にそれぞれ対応しています。

JR—100用のプログラム

```
100 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
110 CLS:GOSUB 200
120 LOCATE0,0:PRINTSPC(32)
130 IF RND(10)<7 THEN180
140 FOR I=1 TO RND(2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(RND(31));"*"
170 NEXT
180 G=USR($3000)
190 FOR T=1 TO 200:NEXT:GOTO 120
200 A=$3000
210 READ D
220 IF D=999 THEN RETURN
230 POKE A,D:A=A+1
240 GOTO 210
250 DATA $CE,$C3,$DF:X=$C3DF
260 DATA $A6,$00    :A=PEEK(X)
270 DATA $A7,$20    :POKE 32+X,A
280 DATA $09        :X=X-1
290 DATA $8C,$C0,$FF:F=X-$C0FF
300 DATA $26,$F6    :IF F<>0 THEN 260
310 DATA $39        :RETURN
320 DATA  999
1000 REM 3000  CE C3DF  LDX  #$C3DF
1010 REM 3003  A6 00    LDAA 0,X
1020 REM 3005  A7 20    STAA 32,X
1030 REM 3007  09       DEX
1040 REM 3008  8C C0FF  CPX  #$C0FF
1050 REM 300B  26 F6    BNE  $3003
1060 REM 300D  39       RTS
```

JR—200用のプログラム

```
100 CLEAR $7000:CLS:RANDOMIZE
110 GOSUB 200
120 LOCATE 0,0:PRINT SPC(32)
130 IF RND(1)<.7 THEN 180
140 FOR I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(INT(RND(1)*31));"*"
170 NEXT
180 G=USR($7000)
190 FOR T=1 TO 250:NEXT:GOTO 120
200 AD=$7000
210 READ DA$
220 IF DA$="END" THEN RETURN
230 POKE AD,VAL("$"+DA$):AD=AD+1
240 GOTO 210
250 DATA CE,C3,DF:X=$C3DF
260 DATA A6,00    :A=PEEK(X)
270 DATA A7,20    :POKE 32+X,A
280 DATA 09       :X=X-1
290 DATA 8C,C0,FF:F=X-$C0FF
300 DATA 26,F6    :IF F<>0 THEN 260
310 DATA 39       :RETURN
320 DATA END
1000 REM 7000  CE C3DF  LDX  #$C3DF
1010 REM 7003  A6 00    LDAA 0,X
1020 REM 7005  A7 20    STAA 32,X
1030 REM 7007  09       DEX
1040 REM 7008  8C C0FF  CPX  #$C0FF
1050 REM 700B  26 F6    BNE  $7003
1060 REM 700D  39       RTS
```

PC—6001用のプログラム

```
10 CLEAR 50,&HDF00:FORI=&HEF00TO&HEF16:R
EADA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
15 CONSOLE 0,16,0
20 LOCATE0,0:FORI=0TO31:IFRND(1)<.3THENP
RINT"*";:NEXTI:GOTO40
30 PRINT" ";:NEXTI
40 EXEC&HEF00:GOTO20
100 DATA 11,DF,83:'DE=&H83DF
110 DATA 21,FF,83:'HL=&H83FF
120 DATA 0E,10     'C =&H10
130 DATA 06,20    :'B =&H20
140 DATA 1A       :'A=PEEK(DE)
150 DATA 77       :'POKE HL,A
160 DATA 1B       :'DE=DE-1
170 DATA 2B       :'HL=HL-1
180 DATA 05       :'B =B -1
190 DATA C2,0A,EF:'IF B<>0 GOTO 140
200 DATA 0D       :'C =C -1
210 DATA C2,08,EF:'IF C<>0 GOTO 130
220 DATA C9       :'RETURN


Dump list


EF00:11 DF 83 21 FF 83 0E 10
EF08:06 20 1A 77 1B 2B 05 C2
EF10:0A EF 0D C2 08 EF C9 00


Assemble list


EF00    11 DF 83    LD     DE,83DFH
EF03    21 FF 83    LD     HL,83FFH
EF06    0E 10       LD     C,10H
EF08    06 20       LD     B,20H
EF0A    1A          LD     A,(DE)
EF0B    77          LD     (HL),A
EF0C    1B          DEC    DE
EF0D    2B          DEC    HL
EF0E    05          DEC    B
EF0F    C2 0A EF    JP     NZ,EF0AH
EF12    0D          DEC    C
EF13    C2 08 EF    JP     NZ,EF08H
EF16    C9          RET
```

ベーシックマスターLIII／マーク5用のプログラム

```
100 CLEAR &H7000:SCREEN 0,,1:WIDTH40
110 CLS:RANDOMIZE:GOSUB200
120 LOCATE 0,0:PRINT SPC(40)
130 IF RND(1)<0.7 THEN 180
140 FOR I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
150 LOCATE 0,0
160 PRINT TAB(INT(RND(1)*39));"*"
170 NEXT
180 POKE &HFFD8,&H87:EXEC (&H7000)
190 FOR T=1 TO 100:NEXT:GOTO 120
200 AD=&H7000
210 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("&H"+DA$):AD=AD+1
230 GOTO 210
240 DATA 8E,07,BF:X=&H07BF
250 DATA A6,84    :A=PEEK(X)
260 DATA A7,88,28:POKE X+40,A
270 DATA 30,1F    :X=X-1
280 DATA 8C,03,FF:F=X-&H03FF
290 DATA 26,F4    :IF F<>0 THEN 250
300 DATA 39       :RETURN
310 DATA END
1000 '7000  8E 07BF    LDX  #$07BF
1010 '7003  A6 84      LDA  ,X
1020 '7005  A7 8828    STA  40,X
1030 '7008  30 1F      LEAX -1,X
1040 '700A  8C 03FF    CMPX #$03FF
1050 '700D  26 F4      BNE  $7003
1060 '700F  39         RTS
```

APPLEII用のプログラム

```
1  HIMEM: 32700
10  GOSUB 200
20  VTAB 1
30 A =  RND (1)
40 B =  RND (1) * 38
50  IF A > 0.9 THEN  HTAB B: PRINT
    "*";: GOTO 100
60  IF A < 0.1 THEN  HTAB B: PRINT
    ".";: GOTO 100
70  IF A > 0.4 AND A < 0.5 THEN  HTAB
    B: PRINT ":";: GOTO 100
80  IF A > 0.6 AND A < 0.7 THEN  HTAB
    B: PRINT "'";: GOTO 100
100  CALL 32768
110  GOTO 20
200  FOR I = 32768 TO 32768 + 52
210  READ A: POKE I,A
220  NEXT
230  DATA  162,22,232,32,46,128,1
     32,254
240  DATA  133,255,202,32,46,128,
     132,252
250  DATA  133,253,160,39,177,252
     ,145,254
260  DATA  136,192,255,208,247,20
     2,224,255
270  DATA  208,224,169,160,160,39
     ,145,252
280  DATA  136,192,255,208,249,96
     ,188,0
290  DATA  129,189,24,129,96
300  FOR I = 33024 TO 33071
310  READ A: POKE I,A
320  NEXT
330  DATA  0,128,0,128,0,128,0,12
     8
340  DATA  40,168,40,168,40,168,4
     0,168
350  DATA  80,208,80,208,80,208,8
     0,208
360  DATA  4,4,5,5,6,6,7,7
370  DATA  4,4,5,5,6,6,7,7
380  DATA  4,4,5,5,6,6,7,7
390  RETURN
```

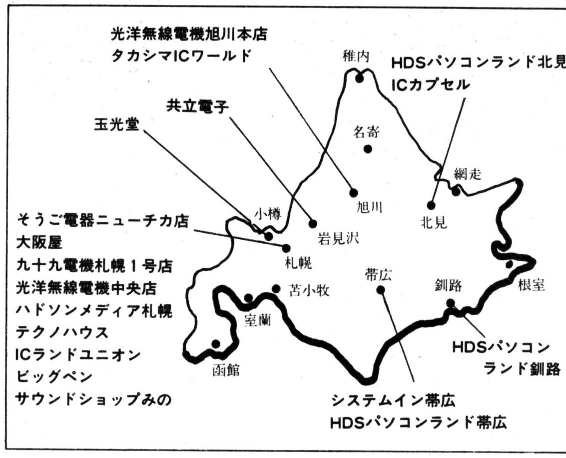
APPLEII用のマシン語プログラム

```
*8000L

8000-   A2 16       LDX   #$16
8002-   E8          INX
8003-   20 2E 80    JSR   $802E
8006-   84 FE       STY   $FE
8008-   85 FF       STA   $FF
800A-   CA          DEX
800B-   20 2E 80    JSR   $802E
800E-   84 FC       STY   $FC
8010-   85 FD       STA   $FD
8012-   A0 27       LDY   #$27
8014-   B1 FC       LDA   ($FC),Y
8016-   91 FE       STA   ($FE),Y
8018-   88          DEY
8019-   C0 FF       CPY   #$FF
801B-   D0 F7       BNE   $8014
801D-   CA          DEX
801E-   E0 FF       CPX   #$FF
8020-   D0 E0       BNE   $8002
8022-   A9 A0       LDA   #$A0
8024-   A0 27       LDY   #$27
8026-   91 FC       STA   ($FC),Y
8028-   88          DEY
8029-   C0 FF       CPY   #$FF
802B-   D0 F9       BNE   $8026
802D-   60          RTS
802E-   BC 00 81    LDY   $8100,X
8031-   BD 18 81    LDA   $8118,X
8034-   60          RTS
*8100.812F

8100- 00 80 00 80 00 80 00 80
8108- 28 A8 28 A8 28 A8 28 A8
8110- 50 D0 50 D0 50 D0 50 D0
8118- 04 04 05 05 06 06 07 07
8120- 04 04 05 05 06 06 07 07
8128- 04 04 05 05 06 06 07 07
*
```

北海道は ソフトウエア・アイランド編



今月も，昨年に続いて北海道に行ってきました。

都会の雑踏を離れてどこか遠くへ旅に出てみたい—そんな時ふと考えるのが北海道ではないだろうか。とにかく北海道は広い。日本国土の約5分の1を占め，東北6県に茨城と栃木の両県を加えた広さとほぼ同じ。この広い大地に住んでいる人は約560万人で，東京都人口の半分にしか過ぎない。しかもそのうちの250万人が札幌を中心として，小樽と旭川の間の道央に集中している。

気候は雪国特有で，四季の区別が本州よりもはっきりとしている。

北海道のマイコン熱は盛んだ。道内各地にはマイコン専門店，パソコン・ショップが約110店。特に道都札幌の中心街には約40店ほどが集中，店数だけでは〝ミニ秋葉原〟ともいわれる。どの店もユニークな楽しい店が多く，やさしい女性が心よく応待してくれるのも北海道らしい。

いま，北海道のパソコン界は，〝ソフトウェア・アイランド北海道〟をめざしている。

ハドソン・メディア札幌

札幌市中央区南1条西2丁目丸井今井1条本館4F北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

▶**営業時間**＝10:00～18:00
▶**定休日**＝毎週水曜日
▶**担当**＝植木　守

ハドソンソフト全種類をはじめ各社の一流ソフトを取り揃え，またコンピュータ関連の書籍も豊富に展示，初めてのかたにもマイコンがわかるように親切，ていねいに紹介しています。

ハード，ソフトはもちろんのこと周辺機器，キーボード・カバー，その他マイコンに関するものはすべて取り揃えています。お客様に自由に見て触って感じてもらう体験コーナーもあり，入門者からベテランのかたまで，ゲームから実務まで，あらゆるご質問，ご相談に応じています。

皆様の来店をお待ちしております。

得だね情報

3月始めより進入学セールを開始，入門用マイコンセットを始めとし，各周辺機器を特別価格にて提供中です。



ICランドユニオン　札幌市北区北14条西1丁目　☎011−736−8000

ユーザーがパッケージソフトを買うときには，カタログなどを参考にしていることが多いようですが，当店は内外の一流ソフトをその場でデモし，グッドショッピングのアドバイスをしております。

パソコンをまったく知らない人でも，自然に溶け込めるふん囲気あるお店。ハードはもちろん，ソフトや周辺機器，書籍などキメ細かに取り揃えています。

NECのAVP店として，そのほかオーディオ，ビデオも展示しておりますので，どうぞお気軽にお立ち寄りください。

▶代表者＝遠田敏明
▶営業時間＝10：30〜20：00
▶定休日＝毎週日曜日（予約により講習中）
▶担当＝畑山幹生



サウンドショップ　みの　札幌市北区北33条西12丁目　☎011−716−6431

▶代表者＝三野　茂
▶営業時間＝10：00〜20：00
▶定休日＝日曜日

「サウンドショップ」というと，パソコンとは関係ないように思えますが，パソコンを扱いだしてからすでに4年。NEC，富士通をメインとして店内にパソコンを約8台，最先端のオフィスといった感じで展示しています。周辺機器，ソフト類も豊富に展示し，ホビーからビジネスまで幅広い対応ができるようになっています。特にビジネス志向のお客様には，ニーズにもっとも合ったソフトをサポートし，希望者にはオリジナルも作ります。パソコンで疲れた人には，レーザーディスクでくつろぎのひとときも。





▲代表の三野さん

得だね情報

パソコン以外にも高級オーディオを多数展示。展示品の現品処分セールも随時行なっています。

光洋無線電機中央店　札幌市中央区南2条西1丁目北専ビル　☎011−271−4220

▶代表者＝紀野武夫
▶営業時間＝10：30〜19：00
▶定休日＝無休
▶担当＝清水　博

昨年11月に一般ユーザーの需要に応え，マイコンコーナーを3倍に拡張しました。高級ビジネスパソコン，コンサルティングルームを設置し，幅広い対応を行なっています。

パソコンは各メーカーの全機種を取り揃え，話題のMSX機種も全メーカー展示。また，マイコンに関する専門雑誌をはじめビジネスソフトも豊富に取り揃え，常時専門の担当者2名がわ

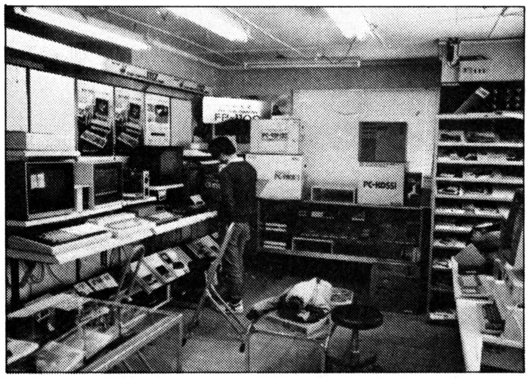


◀担当の清水さん

かりやすく指導，相談に応じています。とくに最近，女性のマイコンファンが多くなってきていますが，どなたでも楽しめるお店ですから，ぜひ一度立ち寄ってください。



テクノハウス　札幌市中央区南１条西８丁目　☎011－271－3803



▶代表者＝石村邦豪
▶営業時間＝10:00～19:30（金曜日21:00まで）
▶定休日＝第１・第３水曜日

パソコンユーザーであった石村店長が〝好きですパソコン〟のキャッチフレーズをかかげ，昨年暮に開いたお店です。石村店長自身の若い体験を活かして，パソコンユーザーに適切なアドバイスのできる店にするのが目標です。

なお，現在〝コンピューター・コミニュケーションズ・クラブ〟の開設を準備しており，会員を募集しています。会員は，テクノハウス内に設置する20Mバイトのハードディスクに電話回線を使ってアクセスすることができ，家庭にいながらにして，プログラムのロードや情報の交換ができます。

得だね情報

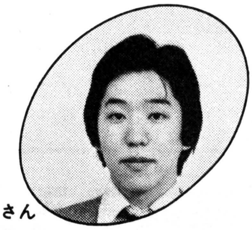
C.C.Cの設立を記念して，３月31日までオール10％～20％OFFセールを実施中です。

ビッグペン　札幌市中央区南１条西13丁目　☎011−271−2321



▶**代表者**＝竹内吉一
▶**営業時間**＝10：00〜18：30
▶**定休日**＝無休
▶**担当**＝里見英樹

当店は，パソコンスクールも行っています。当店で買われたかたには，ご希望により操作方法やソフトなどについて相談に応じております。ご利用ください。



▶担当の里見さん

また，当店のクラブ会員も300名近くになり，会報（今回８回目）も発行しております。年１〜２回抽せんなどで会員サービスをしています。

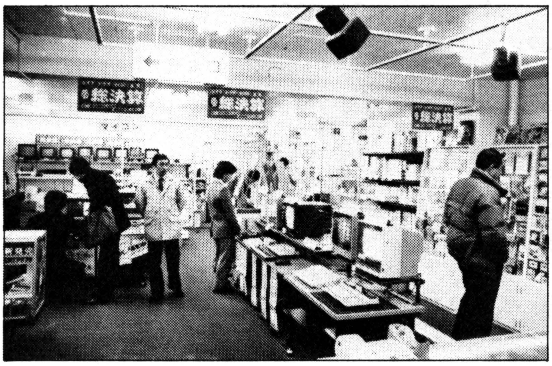
さらに，ビジネスパソコンを使用されているかたにはデモソフトで時間をかけ説明しておりますので，お気軽にご利用ください。

得だね情報

開店時から中古マイコンを豊富にあつかっています。良いものはすぐ出るのでお早めに。中古ソフトもあります。

大阪屋　札幌市中央区北１条西３丁目　☎011−221−0181

▶**代表者**＝森田利一郎
▶**営業時間**＝10：00〜18：30
▶**定休日**＝毎月第２水曜日



創業以来55年になりますが，54年４月，全国で第４番目のＮＥＣマイコンショップとして本店３階にマイコンを展示し，57年４月琴似店，同年10月には丸井デパート隣りのサウンドパーク店にそれぞれＮＥＣを中心に各社のハード，ソフトを展示しております。現在本店では，話題のＭＳＸパソコンをはじめ，全メーカーの最新鋭機を取り揃えています。

また，各メーカーのソフトウェアを豊富に取り揃えており，店内にてオリジナルソフト制作も行っています。ビジネスからホビーまで幅広い対応を行っていますので，お気軽に立ち寄ってください。

得だね情報

３月17日から20日まで，札幌グランドホテル１階クリスタルホールで進入学セール実施！　新製品，特価品が山積み，ベーマガ愛読者は，このチャンスを見逃さずクリスタルホールへ集合！一度見てから決めてね！

九十九電機札幌１号店　札幌市中央区南２条西３丁目さっしんビルＢ１　☎011−241−2299

▶店長の大堀さん



▼マイコン・レディーのみなさん



▶**店長**＝大堀陽一
▶**営業時間**＝10：30〜19：30
▶**定休日**＝第３木曜日

平均年令なんと23.7歳，社員13名のとっても若いお店です。オープンして1年と2か月ですが，早くも，札幌ではトップの販売量を誇っています。もちろん質も充実。

親切なマイコンレディーが，優しくていねいなアドバイス。なんでも相談にのってくれます。

豊富なハードと豊富なソフト，またチョットしたマイコンアクセサリーも数多く，何か一つは欲しくなることうけあいです。さあマイコン少年，マイコン中年，ツクモ札幌店に集合！

得だね情報

旧モデル特価品はツクモにおまかせ。たとえば，なんとあのFM-8が漢字つきで¥79,800，PC-6001もお買得！

そうご電器ニューチカ店

札幌市中央区南大通り西3丁目北洋ビルB2F ☎011-221-4133

▶**代表者**＝沢田寛店長
▶**営業時間**＝10：30～19：30
▶**定休日**＝なし
▶**担当者**＝三谷 聡

当店は札幌の中心，地下鉄大通駅すぐそばの地下コンコースに面した便利の良いお店です。富士通，シャープ，NECの商品を中心に，MSXパソコンから16Bit機，ワープロまで多数展示しており，専任の係員が初心者からビジネスコースのかたまで，また機種選定から導入までを親切に指導します。

マイコンメイトも募集しており，入会するとソフト購入時の特別割引き，プリンタやフロッピの店内貸出しなど



の特典があります。また各機種ごとにサークルがあり，自作プログラムの交換，ハードの個人売買も行なっています。

特だね情報

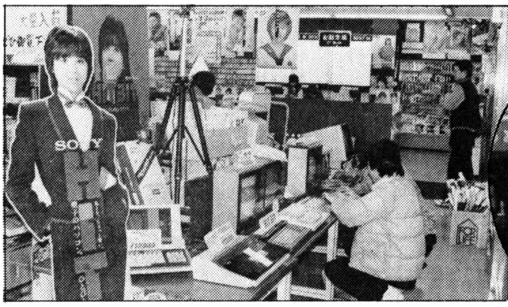
3月10日から26日まで，「祝・進入学マイコンフェア」を開催。必要な家電製品と格安セットで！学生ローンもOK。



◀担当の三谷さん

玉光堂花園店　小樽市花園1丁目10番5号　☎0143－23－6181

▶**代表者**＝八木仲三
▶**営業時間**＝10：00～20：00
▶**定休日**＝無休



▶**担当**＝横田一成

本格的なパソコン・ショップのない小樽地区で，孤軍奮闘しているのが玉光堂花園店です。



▼担当の横田一成さん

昨年9月には店舗を改装し，パソコンのハードはもちろんソフトの大量展示，プリンタ用紙や周辺機器なども大幅にそろえ，小さなパソコンファンも学校帰りに連日おしよせています。

自慢は，バッチリのアフター・ケア　パソコンの悩みは大歓迎です。ビジネス・ソフトのノウハウもバッチリ！お気軽にお電話をください。

パソコンにあきたら，同じフロアの大型店舗をぐるっと回りましょう。レーザ・ディスクの実演，レコード，オーディオ，楽器もそろってます。また2Fホールでは，タレントなどのコンサートもあり，パソコンの疲れもスッキリとれます。

共立電子　岩見沢市東山町183－10　☎0126－24－5080

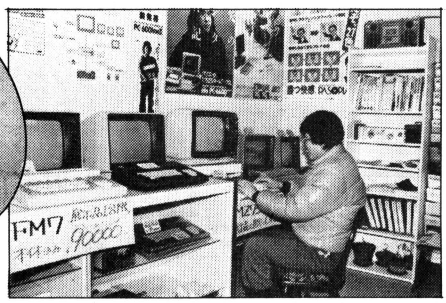
代表者＝富川芳男(社長)
営業時間＝10：00～20：00

当店は中央バス，市内Aコースまたは Bコースに乗って競技場前で下車，徒歩3分のところにあります。パソコンからニューメディアまで，総合的なエレホビーの店としてビギナーからベテランまで親切に指導します。お客様にくつろいでいただける家庭的なふんい気の店なので，ぜひ気軽にお立寄りください。

岩見沢市のパソコン・ファンのために，当店を事務局としてクラブの結成も準備中です。電話回線や無線を使ったコンピュータ・コミュニケーションの実演も計画しています。



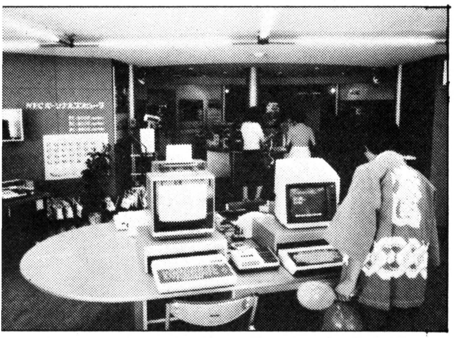
▲社長の富川芳男さん



得だね情報

5月で1周年を迎え，記念セールの開催を予定しています。一般家電品などの修理も引き受けております。

タカシマICワールド　旭川市豊岡4条1丁目　☎0166―33―5115



▶代表者＝大西正喜
▶営業時間＝10：00～19：00
▶定休日＝毎週水曜日

先進的デザインの店内，やわらかな対応と若い方から年輩の方まで，充分に納得のいくお店です。ハードもソフトもお客様の希望にそえるよう，最後までお世話させていただきます。

最近は業務用ソフトを開発しており，実績も除々に高まってきています。「パソコン教室」やパソコン会員証の発行などが，なかなか好評です。

ホビー中心のお店ですが，これからはビジネス指向にしていこうと考えていますので，ぜひ1度ご来店を！

得だね情報

パソコン会員証に印がいっぱいになると，PC-6001用ソフトテープ1本を無料でさしあげます。

ICカプセル　北見市2条西2丁目サンプラザ2F　☎0157―23―8444

▶代表者＝長谷川智
▶営業時間＝10：00～18：45
▶定休日＝第2，第4火曜日

国鉄北見駅前にあり，ホビー，ビジネス志向どちらのユーザーにも満足してもらえるよう，わかりやすく展示された店内が印象的です。

ＮＥＣ，シャープ，富士通その他をはじめ，さらに周辺機器やソフトも豊富にとりそろえています。

毎日のように，店内は子供から大人まで，たくさんの人でにぎわっており，初心者でも安心して来れると評判です。

北海道新聞のマイコン教室の講師でもある長谷川さんは，〝わかりやすい，親切，丁寧な応対〟で人気を集めています。地方の方には，通信販売も行っていますよ。

HDSパソコンランド帯広　帯広市西3条南9丁目イトーヨーカ堂3Ｆ　☎0155―26―2111

▶営業時間＝10：00～18：30
▶定休日＝火曜日
▶担当者＝青木弘（店長）

ＨＤＳパソコンランドは，帯広店を始め，愛国店，北見店と現在3店。その他，パソコンをじっくり勉強したい人のために，ＯＡスクール帯広もあります。「パソコン教室」と「ワープロ教室」に分かれ，パソコンは入門コース，応用コースの2コース，小学生には，「小学生パソコン・コース」もあります。使用機種はＸ―1，ＦＭ―7，Ｐ



C—8001MKIIと自由に選べ，時間は午後6時から8時までの2時間。昼間は，1時間300円から500円で店内貸し出しも。詳しくは，担当の菊池ひとみさんまでおたずねください。

得だね情報

パソコンランドでパソコンを購入した方には，パソコン教室4回分の無料講習券をプレゼントしています。その他，いろんな特典があるHDSパソコンランド友の会々員も募集中です。

NECマイコンショップ システムイン帯広

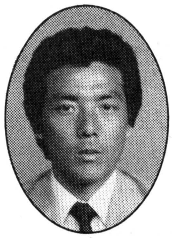
帯広市東1条南11丁目20番地 ☎0155—24—9193

▶**代表者**＝白濱彰三
▶**営業時間**＝10：00～19：00
▶**定休日**＝無休
▶**担当**＝嶋田茂昭（店長）



道東地区では一番の歴史を持っているお店で，ソフト，ハードに関しての技術はしっかりしています。

NEC直系ということでPCシリーズを中心に取りあつかっています。ホビー客よりビジネス関係のお客さんが多いので，ソフトウエアの開発もビジネスソフトに力を入れています。


▶店長の嶋田さん

すでに道東地区では常連のユーザーが200人を超え，最近は蓄積されたシステムをパッケージにして，独自のオリジナルソフトとして販売しています。特に，今年発表したホテル向けソフトは大好評。ビジネスマンにとって気軽に入れるお店ですから，ぜひ寄ってください。

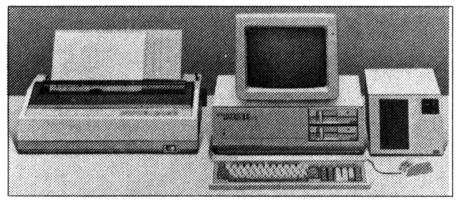
富士通 機能を強化した新しいFM-11 BS/AD2と オモシロ周辺機器

富士通から，「ＦＭ－11」の機能をさらに強化した16ビットパソコン**「FM－11BS」**と８ビットの**「FM11AD２」**が発売になりました。

「FM－11BS」では，１ＭＢの５インチフロッピーディスクを２基搭載。256ＫＢのメインメモリは最大１ＭＢまで拡張できて，本格的な実務対応が可能です。ＪＩＳ第１水準漢字ＲＯＭを標準実装し，日本語ワープロが付いて価格は398,000円です。

「FM－11AD２」ではオペレーティングシステムＯＳ－９を標準添付してマルチ機能を強化。１ＭＢのミニフロッピー付きです。漢字プリンタ，ワープロ等の装備はＢＳと同様で，価格は298,000円です。

同時に，ＦＭ－11／７用**音声合成カード**(29,800円)，ＦＭ－７用**MIDIアダプタ**（楽器とパソコンをつなぐことができます－24,800円）ＦＭ－11／ 用**マウスセット**(34,800円）などが発売されます。



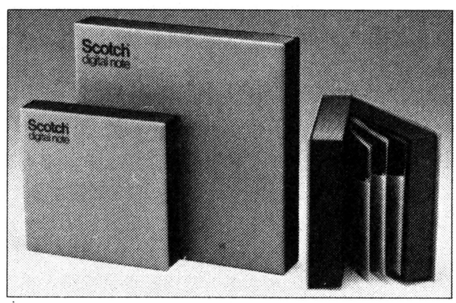
▲FUJITSU MICRO11BS　富士通

スコッチ フロッピーディスク ONパックプレゼント

――住友スリーエム――

これからはPOWer　UPの時代。ＰＯＷとは，パソコン，オフコン，ワードプロセッサの頭文字をとったものですが，これらを使いこなすには当然フロッピーディスクがかかせない！ということで，今スコッチではフロッピーディスクにデジタルノートケースがついてくるキャンペーンを実施中です。

対象商品は５インチ：ＭＤ／２Ｄ・ＭＤ／２ＤＤ８インチ：ＦＤ／２Ｐ（256)で，各10枚入りケースを買うと，写真の**12枚用デジタルノートケース（ワインレッドカラー）**がＯＮパックされます。期間は４月30日まで。



▲特製デジタルノートケース

大分パルコ 春のパソコンフェア開催

九州のベーマガ読者に，耳よりなお知らせ。大分のパルコで，パルコブックセンター主催パソコンフェアが開かれます。期間は３月９日～25日まで。各メーカーのパソコンが一堂に会するほか，ソフトハウスによる優秀ソフトのデモやマイコン雑誌のブック・フェアも行なわれます。もちろん電波新聞社のソフトやベーマガ，マイコンのバックナンバーも勢ぞろい！

期間中はらくがきコンテストや，音楽ソフトによる作曲コンテストなどのイベントが予定され，各メーカーやソフトハウスのＴシャツ，バッヂ，ステッカーなども豊富に用意されています。

Ｍ５トレーナー当選者発表

もう，たくさんのハガキがきちゃったんですが，５枚しかないのでゴメンナサイ!! ということで，当選者５名の発表です。

愛知県名古屋市・**石河彰夫様**／福島県喜多方市・**山中　聡様**／兵庫県明石市・**上条正登様**／長野県長野市・**田中輝久様**／埼玉県大宮市・**木村祥一様**

なおＭ５ファンクラブでは，ひきつづきオリジナル・トレーナーの販売を行っています。

で・ば・ぐ

★３月号MZ－80B／2000／2200用「1984L.A OLYMPIC」のプログラム・リスト 450行の ＩＦ ＬＪ＝9.48はＩＦ ＬＪ＞9.48にてい正してください。

また，３月号ＰＣ－8001／mkII（Nベーシック）用「ＳＮＡＫＥ ＦＩＶＥ」は，多部田俊雄氏作の市販ソフト「やまたのおろち」とほぼ同一のものでした。重ねて多部田氏及び読者各位におわび申しあげます。

おわび

３月号ベーシックマスターＬIII用「ラグビー」は，株式会社アスキー発行の月刊「アスキー」別冊「ＬＥＶＥＬ－３ ＢＡＳＩＣゲームブック」及び「ＦＭ－８プログラムライブラリNo.１」の同名記事と，ほぼ同一内容のものでした。編集部のチェック不足により，株式会社アスキーをはじめ読者各位に御迷惑をかけましたことを，おわび申しあげます。



マイコンBASIC
マガジン編集部

編：こういうのって一番ショックなんだ。編集部も気をつけるからみんなも協力してネ!!

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

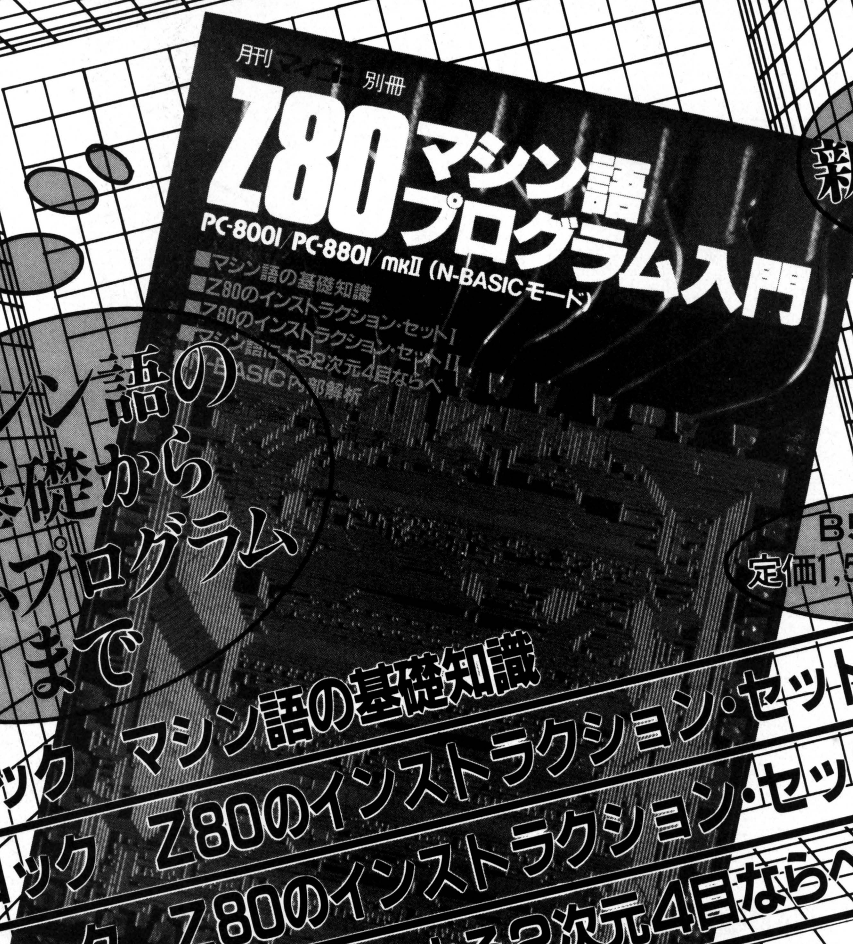
- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ 販推部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ.Ｓ.Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６ 新宿住友ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890（レベルIII）／ＭＢ－6885（ベーシックマスタ・ジュニア）／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア（PA－7010/7012）／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

マイコン別冊

Z80マシン語プログラム入門



新刊発売

マシン語の基礎からゲームプログラムまで

B5判 272頁
定価1,500円(〒300円)

第1ブロック　マシン語の基礎知識
第2ブロック　Z80のインストラクション・セットI
第3ブロック　Z80のインストラクション・セットII
第4ブロック　マシン語による2次元4目ならべ
第5ブロック　N-BASIC内部解析

川村　清著

電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-445-6111

お求めは書店で。なお弊社支局・主要マイコンショップでも取扱っております。

関東6県下の有力マイコンショップ・ソフトウェアハウス

何でも相談してみよう。何かを教えてくれるショップです。

栃木県

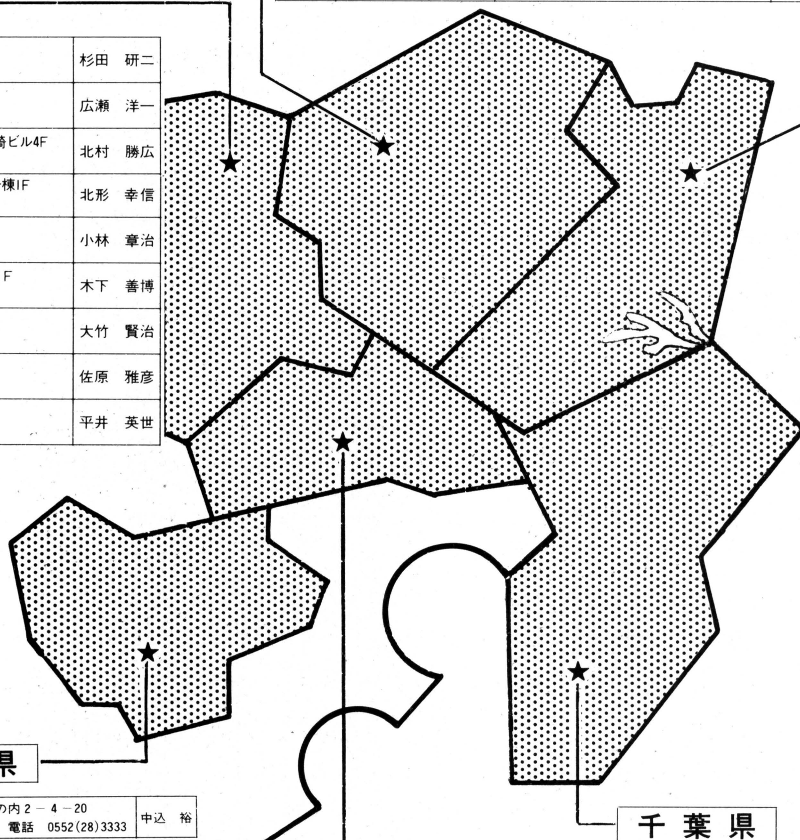
宇都宮市	マイコンプラザ BIG 1	宇都宮市宮町1 13 電話0286 (21) 5150	新井 亮司
宇都宮市	計測技研	宇都宮市桜3－2－17太平ビル 電話0286 (33) 1994	高橋 英雄
宇都宮市	システム電子工業	宇都宮市鶴田町687－9 電話0286 (48) 5416	渡辺 英二
宇都宮市	ソフトプロファー	宇都宮市新町2－6－7 電話0286 (36) 7226	谷中 俊行
足利市	光栄マイコンシステム	足利市通町1－2677 電話0284 (41) 5911	襟川 陽一
小山市	福村通信	小山市駅東通り2－31－7 電話0285 (23) 5500	藤田紀三郎
小山市	ザ・メディア	小山市駅南3－25－4 電話0285 (27) 4125	吉岡 靖員
佐野市	サノ・コンピュータ・プラザ	佐野市天神町778 電話0283 (24) 4313	井沢 健二

群馬県

前橋市	スペース・イン前橋	前橋市小相木町280－3 電話0272 (52) 8315	杉田 研二
高崎市	アサヒ商会	高崎市問屋町2－8－2 電話0273 (63) 1111	広瀬 洋一
高崎市	ソフトピア高崎	高崎市大八木町3000 1 佐鳥高崎ビル4F 電話0273 (62) 5436	北村 勝広
高崎市	コムボート	高崎市鶴見町5 5ウスダム高崎1号棟1F 電話0273 (27) 5580	北形 幸信
高崎市	児玉電子ソフトウェア技術センター	高崎市問屋町2－4－2 電話0273 (62) 8834	小林 章治
高崎市	群馬システム研究所	高崎市下横町10 三朝ビル3F 電話0273 (23) 4437	木下 善博
伊勢崎市	大竹文具店	伊勢崎市本町1－18 電話0270 (25) 5550	大竹 賢治
伊勢崎市	マイコンショップ・アルファー	伊勢崎市東本町96－9 電話0270 (23) 1707	佐原 雅彦
桐生市	関東スペースコントロールズ	桐生市稲荷町4－16 電話0277 (43) 0132	平井 英世

茨城県

日立市	中屋理化学	日立市神峰町4－21－8 電話0294 (23) 0555	篠原 照明
	C&F石川	日立市西成沢町3－12－18－103 電話0294 (35) 2687	石川 文夫
勝田市	セキショーOAパソコンセンター	勝田市技川277 電話0292 (27) 3971	和泉田善男
土浦市	パスコットイン土浦	土浦市桜町1 13 3 ノグチビル3F 電話0298 (24) 2700	



山梨県

甲府市	システムインナカゴミ山梨	甲府市丸の内2－4－20 電話 0552(28)3333	中込 裕

埼玉県

大宮市	立芝システムリサーチ	大宮市櫛引町2－285－1 電話 0486(51)1100	竹内昌夫
大宮市	パネコットイン大宮	大宮市高鼻町1－40共栄セントラルビル 電話 0486(44)6326	
浦和市	ダイナックス	浦和市北浦和4－5－8吉田ビル5F 電話 0488(32)2356	永瀬 敏
大里郡	ケンリツマイコンショップ	大里郡江南村押切2632 1 電話 0485(36)1155	根岸一夫
大里郡	ケンリツ熊谷店	熊谷市弥生2－28 電話 0485(24)5727	田口利夫

千葉県

千葉市	パスコットイン千葉	千葉市弁天町279－2小川第3ビル2F 電話 0472(53)8771	鶴沢聡明
千葉市	ICランドラスター	千葉市緑町1－30－3 電話 0472(47)1311	五木田彪
流山市	タニカツ電機	流山市江戸川台東2－7 電話 0471(54)1111	谷口勝彌

行ってみよう!! あなたの街のパソコンショップ!!

X1・MZファン待望のワープロ 真打ち登場!!

その名も 簡漢 CAN CAN



（X1用の画面です）

- ■漢字ROM不要
- ■フロッピーディスク不要
- ■オールマシン語による高速処理
- ■JIS第一水準の漢字・非漢字OK(注1)
- ■新聞紙面の漢字カバー率99%以上(注2)
- ■拡張I／Oボックス不要(注1)
- ■漢字プリンター不要(注2)

簡漢の主な機能

- ●ひらがなモード
- ●カタカナモード
- ●英数字モード
- ●グラフィックモード
- ●カナ漢字変換モード
- ●画面ホーム
- ●改行
- ●カーソル移動
- ●自動スクロール
- ●リピート
- ●ブロック表示
- ●レイアウト表示
- ●水平タブ設定
- ●水平タブレーション
- ●特殊記号・単位表示
- ●JISコード入力(注1)
- ●外字登録
- ●外字呼出し
- ●短文登録
- ●短文呼出し
- ●任意文字数挿入(注3)
- ●任意文字数削除(注3)
- ●一行クリア
- ●ブロッククリア
- ●オールクリア
- ●枠組み
- ●枠組み自動補正
- ●アンダーライン
- ●アンダーライン自動補正
- ●文書ロード
- ●文書セーブ
- ●文書ベリファイ(注2)
- ●センターリング
- ●倍角文字印字
- ●印字文字間隔指定
- ●印字行間隔指定
- ●任意行間印字指定
- ●用紙サイズ指定(注1)
- ●自動紙送り指定(注1)
- ●印刷枚数指定(注1)

(注1) X1・X1cのみ　(注2) MZ-2000・2200のみ　(注3) MZ-2000・2200は一行（40文字）に固定

印字見本

実物大です

CZ-80PKの印字見本

SHARPパソコンテレビX1シリーズ
日本語ワードプロセッサー 簡漢
機能も価格も二重マル。　9，800円

MZ-1P07の印字見本

SHARP MZ-2000・2200
日本語ワードプロセッサー 簡漢
気軽なワープロ！！　9，800円

機器構成＆価格

パーソナル コンピューター	プリンター	価格
X1 又は X1c （X1の場合はグラフィックRAMが必要です）	漢字プリンター CZ-80PK	9,800円 （わかりやすいマニュアル付）
MZ-2000 又はMZ-2200 （MZ-2000の場合はグラフィックRAM1・2・3が必要です）	ドットプリンター MZ-80P6又は MZ-1P07	

ソフト開発
総発売元
久留米マイコンセンター
〒830 福岡県久留米市通東町3－4
TEL (0942) 39－2404

代理店募集中

●お気軽にお問合せ下さい。

※通信販売は機種名を明記の上、送料300円を加算し現金書留でお申し込み下さい。

Tmdシステムズ
パソコンの専門店

— マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス —

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

新入学おめでとうセール実施中

お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巣鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋

MSX 各社各種、勢揃い 特価販売

富士通 FM-X
¥49,800

FM7につなぐことにより32KBに拡張・プリンタ使用可



特価組合せ

特選ゲームソフト1本付

キャノン V-10
¥54,800



V-10をお求めの方にハドソンソフト(ゲームROMパック)をサービス中

ナショナル CF-2000
¥54,800

2スロットとマニア向キーボード

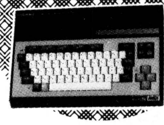


カセットテレコとの組合せパックで特価売出中

東芝 HX-10D
¥65,800 64KB

HX-10S
¥55,800 16KB

選べるタイプ、ボディカラーもそれぞれ2色



日立 MB-H1
¥62,800

32KB実装・最大96KB拡張可能
スイッチオンでシステムガイドが登場



特価組合せ

ソニー HB-55
¥54,800

選べる2色タイプ

ゲームソフト付 ㊕52,800円



聖子のパソコン
好評販売中

今月の特価品・棚ズレ品・中古品 お買得情報

○棚ズレ・特価現品限り　※お問合せはTEL03-253-5755へ

- サンヨー MBC2000/7 5"FDD×2 CP/Mマシン CRT一体型 ㊕198,000円
- 〃 PHC-10 ハンドヘルドコンピュータ 定価24,800 → ㊕9,800円
- 〃 PHC-20 パソコン Z80A CPU 定価47,800 → ㊕19,800円
- シャープ MZ80K2E パソコン CRT一体型のベストセラー機 ㊕39,800円
- 〃 CZ800CS(X-1本体)+GRAM 定価310,000 → ㊕110,000円
- 〃 MZ1D01 14インチ高解像度カラーCRT、ケーブル付 ㊕74,800円
- 〃 20M202C 20インチ中解像度カラーCRT ㊕97,800円
- 〃 14M114C 14インチ超高解像度カラーCRT ㊕99,800円
- 〃 PC3200S ビジネス用パソコン、CRT一式付 ㊕69,800円
- NEC N5200-05 16ビットFDD付ビジネスコンピュータ ㊕498,000円
- 〃 PC8853 14インチ超高解像度4000文字カラーCRT ㊕119,800円
- コモドール 64 パソコン ㊕59,800円
- インペック ボード型パソコン ㊕39,900円

○中古・現品1台限り

- 東芝 パソピア7+ソフト2万円分付 ㊕78,800円
- ソード M223マークIII 1ドライブ ㊕248,000円
- ナショナル C-18+プリンタ 16ビットビジネス向き ㊕248,000円

富士通 ベストセラーパソコンFM7のセット

FM7+特選グリーンモニタ+カセットテレコ+ソフト4本

特価124,800円



FM7=126,000円　一流メーカーグリーンモニタ　テープレコーダ　ハドソンゲーム ソフト4本

FM-1 FM7+2000文字表示カラーモニタ+テレコ+ソフト3本
14インチ0.5mmピッチ 141F
㊕167,800円

FM-2 FM7(126,000円)+RFモジュレータ+テープレコーダ+ソフト3本
㊕125,800円

FM-3 FM7+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ　0.42mmピッチ
㊕179,800円

FM-4 FM7+12インチグリーンモニタ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚
㊕189,800円

FM-5 FM7+14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)+テープレコーダ
㊕154,800円

FM-6 FM7+シャープパソコン用テレビ(2000文字、CZ140DS)+テープレコーダ+ソフト5本
㊕189,800円

プリンタ プリンタ各機種特価販売中

セイコー漢字プリンター
・GP-550E+用紙1000枚



特価85,800円

新製品
GP500M
+ケーブル+用紙1000枚



特価49,800円

エプソンプリンター
・RP-80+用紙1000枚

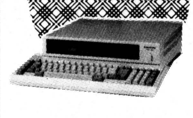


・RP-80 F/T
+用紙1000枚



サンヨー
MBC-55
¥178,000

16ビット機(本体のみ)



カシオ
FP-3000
¥198,000

快速16ビット・パソコン



ワープロセットでお薦め中

シャープ
X-1c ¥119,800
X-1D ¥198,000

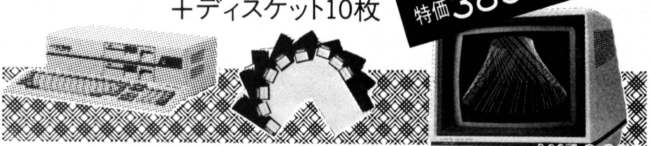


ハドソンゲームソフトサービス中

NEC **新発売** 新ファミリー

□ PC9801F1＋4000文字カラーモニタ（CMT141L）＋ディスケット10枚

特価385,900円



PC9801F1＝¥328,000　　4000文字カラーモニタ¥118,000

F-2 PC-9801F2（フロッピ2台内蔵）＋4000文字表示カラーモニタ＋ディスケット10枚（CMT141L）　㊕433,000円

□ PC9801E＋4000文字カラーモニタ

特価299,800円



PC9801E＝¥215,000　　4000文字カラーモニタ

□ PC8801マークII（モデル10）＋2000文字表示カラーモニタ（14インチ）

特価209,800円



モデル 10＝¥168,000
〃 20＝¥225,000
30＝¥275,000

2000文字カラーモニタ

□ PC100



モデル10 ¥398,000
（モノクロ仕様、フロッピ1台内蔵）

モデル20 ¥448,000
（モノクロ仕様、フロッピ2台内蔵）

モデル30 ¥558,000
（カラー仕様、フロッピ2台内蔵）

□ PC6601

3.5インチ
マイクロフロッピー

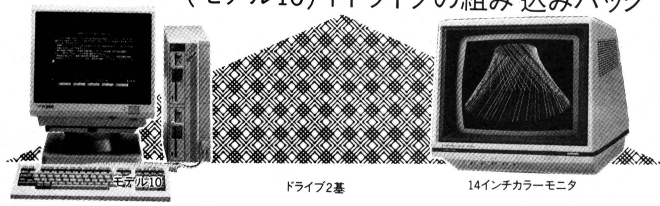
¥143,000



●広告の写真とパック品が一部ちがっている品もあります、ご了承願います。

パック販売品は全て店頭渡し現金一括払の特別価格です。発送時は送料が、また分割払及びカード支払時はそれぞれ別途手数料が必要です。

□ PC8801マークII（モデル10）＋ドライブの組み込みパック



ドライブ2基　　14インチカラーモニタ

88-1 PC8801マークII（モデル10）＋内蔵用ドライブ2基＋ディスケット10枚＋14インチ2000文字カラーモニタ
141F
㊕289,000円

88-2 PC8801マークII（モデル10）＋内蔵用ドライブ2基＋ディスケット10枚＋14インチ4000文字カラーモニタ
141L
㊕329,800円

88-3 PC8801マークII（モデル10）＋内蔵用ドライブ2基＋ディスケット10枚＋14インチハイグレード4000文字カラーモニタ
141H
㊕363,900円

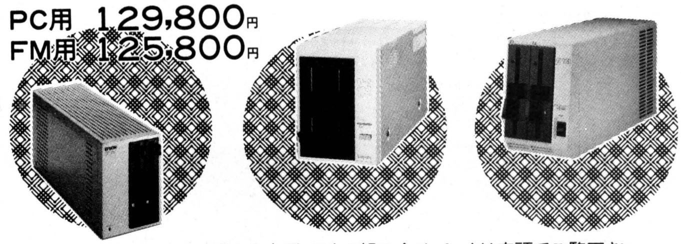
88-4 PC8801マークII（モデル10）＋内蔵用ドライブ2基＋ディスケット10枚＋SEIKOプリンタ新製品GP500M＋用紙1000枚＋14インチ2000文字カラーモニタ
㊕334,900円

※上記パックには、モニタ接続用のRGBケーブルを含みます。また、ドライブは実装チェック済です。

フロッピィディスク

ディスケット各種も特価販売中
マクセル・FUJI・メモレックス・スコッチ・バーベイタム・IBM

エプソン 新製品	ロジテック	東京電子
TF10(本体)	K-305	LFD550
PC用 129,800円 FM用 125,800円		



パソコンとディスクの組み合せパックは店頭でご覧下さい。

TmdSoft

新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ
PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

実務に使えるビジネスソフトで、しかも価格は経済的を基本とするTmd Softに好評発売中の39シリーズ用上位シリーズ（凄腕シリーズ）が加わりました。

☆出力帳票の形式の変更ができる　☆各ソフトのデータは共通使用可能
☆項目名・CRT表示色・プリンタが自由選択　☆日本語（漢字）表示

凄腕（すごうで）シリーズ
■売上請求回収管理 ¥89,000
■給与賞与年調計算 ¥89,000
■顧客情報検索 ¥56,000



（メデイアは5″2DD, 5″2D, 8″2D）

39シリーズ　PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FM11用　各¥39,000
■売上管理■在庫管理■請求書発行■顧客管理■仕入管理■給与計算

ビジネス分野に
パソコン時代を拓く

Tmdシステムズ®

専任スタッフがアドバイス
パソコンの専門店

トミムラ®

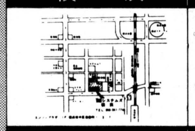
・分割払・クレジット払
最長60回、即決あり印証必要
・各社クレジットカード
MC、JCB、DC、UC、VISA、セントラル、ダイナース・アメックス・日本信販

・宇都宮：宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286-36-5315
・大　宮：大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
・川　口：埼玉県川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
・巣　鴨：豊島区巣鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
・中　央：千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754
・秋葉西口：千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
・東ラジ：千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオデパートB1 ☎03-253-4693
・横　浜：横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743
・静　岡：静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1331
・名古屋：名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661

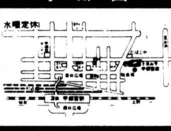
通信販売ご希望の方

広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい
〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F
Tmdシステムズ 通信販売センター
振込銀行：三菱銀行秋葉原支店
普通口座No 440064I

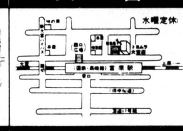
横　浜



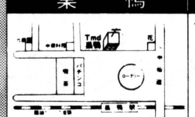
宇都宮



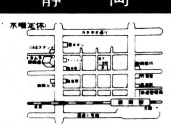
大　宮



巣　鴨



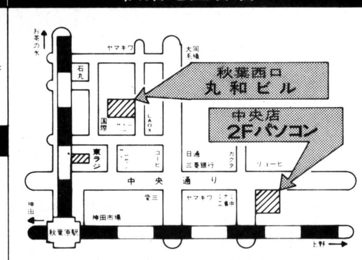
静　岡



名古屋



秋葉地区各店



キャットジャパンの
テレフォンショッピング



ご注文は今すぐお電話で。

PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!

NEC PC-8801mkII

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル)

PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一のインターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)

モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

(漢字ROM標準装備)

日本語のJIS第1水準漢字(2965種)と非漢字(885字)の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

限定30台

即納



プレゼント PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥192,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

毎月わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.164 PC-8801MKII

基本セット

本体+NEC14″超高像度カラーディスプレイ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥393,000~~

① ¥3,000×48回 頭5万 ボ3.5万×8回
② ¥7,830×60回 頭3万 ボなし
③ ¥5,000×60回 頭なし ボ2.1万×10回
④ ¥12,750×36回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥5,000

●ご注文セットNo.165 PC-8801MKII

プリンターセット

本体+NEC14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
No.2449 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥691,000~~

① ¥5,000×60回 頭8万 ボ4.9万×10回
② ¥11,560×60回 頭15万 ボなし
③ ¥10,000×48回 頭なし ボ4.8万×8回
④ ¥15,000×60回 頭なし ボなし

上記セットにNo.2462日本語ワープロセットPS88-1009-2W+PC-8801-02N¥88,000を追加した場合 → 合計標準価格 ~~¥779,000~~

① ¥10,000×48回 頭8万 ボ4.8万×8回
② ¥16,900×60回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.166 PC-8801MKII

本体

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 〈標〉 ~~¥275,000~~

① ¥3,000×36回 頭5万 ボ2.5万×6回
② ¥6,310×48回 頭3万 ボなし
③ ¥10,000×24回 頭なし ボ1.6万×4回
④ ¥5,960×60回 頭なし ボなし

TV提供中 フジテレビ『笑っていいとも!』『ドレミファドン!』●ぜひご覧ください。
12:00〜12:55(火曜・木曜) 12:00〜13:00(日曜)

CAT JAPAN
マイコンプラザ

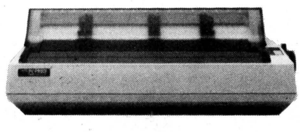
PC-8801MKIIをより機能的に使うグレードアップ周辺機器！

14インチ超高解像度カラーディスプレイ



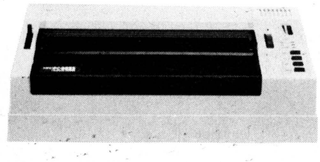
●ご注文セットNo.2451 NEC
PC-KD551 標準価格¥118,000
① ¥3,000×24回 頭1万 ボ1.2万×4回
② ¥3,840×36回 頭なし ボなし

日本語シリアルプリンター



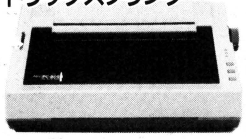
●ご注文セットNo.2449 NEC
PC-PR201 標準価格¥298,000
① ¥3,000×48回 頭3万 ボ2.4万×8回
② ¥5,000×36回 頭なし ボ2.8万×6回
※トラクターフィードPC-PR201-03¥20,000は別売

熱転写漢字プリンター



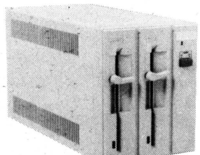
●ご注文セットNo.2448 NEC
PC-8825 標準価格¥176,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.6万×6回
② ¥5,710×36回 頭なし ボなし

ドットマトリックスプリンター



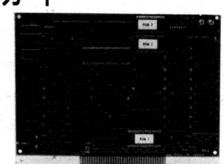
●ご注文セットNo.2505 NEC
PC-8024+8024-02
標準価格¥158,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.3万×6回
② ¥5,120×36回 頭なし ボなし

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



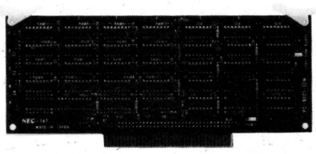
●ご注文セットNo.2454 NEC
PC-80S32 標準価格¥155,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.2万×6回
② ¥5,000×36回 頭なし ボなし

16ビットカード



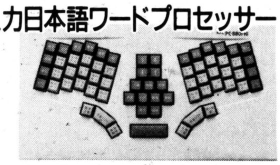
●ご注文セットNo.2445 NEC
PC-8801-16 標準価格¥85,000
① ¥5,000×12回 頭なし ボ1.6万×2回
② ¥3,900×24回 頭なし ボなし

増設RAMボード128KB



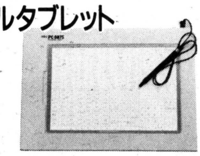
●ご注文セットNo.2444 NEC
PC-8801-02N 標準価格¥43,000
① ¥3,900×12回 頭なし ボなし

新入力日本語ワードプロセッサー



●ご注文セットNo.2463 NEC
PCWORD-M+PC-8801-02×2
標準価格¥148,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.1万×6回
② ¥4,800×36回 頭なし ボなし

パーソナルタブレット



●ご注文セットNo.2506 NEC
PC-8875+PC-CA602+
PS-88-011-2W 標準価格¥165,500
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.4万×6回
② ¥5,400×36回 頭なし ボなし

PC-8801MKIIの周辺機器とソフトウェアをラインアップ！

本体・拡張装置

注文No.	製品名	標準価格
No.2441	PC-8801MKII モデル10（CPU）	¥168,000
No.2442	PC-8801MKII モデル20（CPU＋FDD1）	¥225,000
No.2443	PC-8801MKII モデル30（CPU＋FDD2）	¥275,000
No.2444	PC-8801-02N（増設RAMボード128KB）	¥43,000
No.2445	PC-8801-16（16ビットカード）	¥85,000

プリンタ

注文No.	製品名	標準価格
No.2446	PC-8822（漢字プリンタ）	¥234,000
No.2447	PC-8824＋（8824-02）（熱転写漢字プリンタ）	¥226,000
No.2448	PC-8825（熱転写漢字プリンタ）	¥176,000
No.2449	PC-PR201（日本語シリアルプリンタ）	¥298,000

ディスプレイ

注文No.	製品名	標準価格
No.2450	PC-8853N（14″超高解像度カラーディスプレイ4050文字）	¥168,000
No.2451	PC-KD551（14″超高解像度カラーディスプレイ4050文字）	¥118,000
No.2452	PC-KD901（ディスプレイ専用台）	¥8,800

コミュニケーション

注文No.	製品名	標準価格
No.2455	PC-8863（通信制御アダプタ）	¥68,000
No.2456	PC-8864（ネットワークインターフェースボード）	¥110,000
No.2457	PC-8864-01（トランクケーブル50ｍ）	¥19,000
No.2458	PC-8864-02（ブランチボックス）	¥2,800
No.2459	PC-8864-03（リピータ）	¥55,000
No.2460	PC-8897（GP-IBインターフェースボード）	¥68,000

フロッピーディスク

注文No.	製品名	標準価格
No.2453	PC-8801MKII-FD1（増設用FDD）	¥60,000
No.2454	PC-80S32（拡張用FDD）	¥155,000

ワードプロセッサ

注文No.	製品名	標準価格
No.2561	PS80-1001-MF（英文カナワープロ）	¥29,800
No.2462	PS-1009-2W＋PC-8801-02N（日本語ワープロ）	¥88,000
No.2463	PCWORD-M＋PC-8801-02×2（新入力日本語ワープロ）	¥148,000

システムディスク

注文No.	製品名	標準価格
No.2464	PC-8834-2W（N88-BASIC）	¥7,000
No.2465	PC-8034-2W（N-BASIC）	¥5,000
No.2466	PC-8834-2WK（N88-漢字BASIC）	¥20,000

ソフトウェア

注文No.	製品名	標準価格
No.2497	TOP財務会計システム	¥200,000
No.2498	TOP給与計算システム	¥180,000
No.2499	PLANNER8	¥150,000
No.2500	PLANNER16	¥150,000
No.2501	文筆Yer. II 日本語ワードプロセッサ	¥48,000
No.2502	金のなる木 株価分析ソフト	¥88,000
No.2503	漢字顧客管理	¥38,000
No.2504	グラフィック・キャンバス	¥36,000
No.2510	PS80-101-2W（CP/M Ver2.2）	¥38,000
No.2511	PS88-111（MS-DOS Ver1.25）	¥43,000

頭頭金　ボボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

手軽に、より自由に——PC-9801E
パワフルに、より身近に—PC-9801F



PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚をプレゼント。

PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。
PC-9801F(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥98,000
PC-9801E	PC-8801	¥138,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥160,000
PC-9801E	PC-8001	¥178,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥308,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥282,000

PC-9801E

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.167 *PC-9801E*

基本セット

本体+*NEC14"*超高解像度カラーディスプレイ

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2490	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		~~¥333,000~~

① **¥3,000**×36回 頭6万 ボ3.5万×6回
② **¥7,260**×48回 頭5万 ボなし
③ **¥5,000**×48回 頭なし ボ2.2万×8回
④ **¥7,220**×60回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.168 *PC-9801E*

プリンターセット

本体+*NEC14"*超高解像度カラーディスプレイ+*NEC*日本語シリアルプリンタ

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2490	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥631,000~~

① **¥5,000**×60回 頭8万 ボ4.1万×10回
② **¥11,000**×60回 頭12万 ボなし
③ **¥10,000**×48回 頭なし ボ3.8万×8回
④ **¥13,700**×60回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.169 *PC-9801E*

フルセット

ご注文セットNo.168+*NEC*ミニフロッピーディスク+*MS*マウスセット

No.2492	PC-9831-4W+(N88システムDisk)	¥205,000
No.2407	PC-9871+ソフトウェアドライバ	¥34,500
合計標準価格		~~¥870,500~~

① **¥5,000**×60回 頭12万 ボ6.7万×10回
② **¥14,300**×60回 頭20万 ボなし
③ **¥15,000**×48回 頭なし ボ4.5万×8回
④ **¥18,880**×60回 頭なし ボなし

PC-9801F

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.149 *PC-9801F2*

基本セット

本体+*NEC14"*超高解像度カラーディスプレイ

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		~~¥516,000~~

① **¥3,000**×60回 頭10万 ボ3.6万×10回
② **¥9,280**×48回 頭15万 ボなし
③ **¥10,000**×36回 頭なし ボ4.1万×6回
④ **¥11,190**×60回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.150 *PC-9801F2*

プリンターセット

本体+*NEC14"*超高解像度カラーディスプレイ+*NEC*日本語シリアルプリンタ

No.2402	PC9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥814,000~~

① **¥5,000**×60回 頭10万 ボ6.2万×10回
② **¥13,090**×60回 頭20万 ボなし
③ **¥15,000**×48回 頭なし ボ3.7万×8回
④ **¥17,650**×60回 頭なし ボなし

左記セットにマウス、日本語MS-DOS、マルチプランを追加した場合

No.2407	PC-9871+ソフトウェアドライバ	¥34,500
No.2408	PS98-121-H4W+マニュアル	¥25,000
No.2410	PS98-401-H4W	¥53,000
合計標準価格		~~¥926,500~~

① **¥5,000**×60回 頭20万 ボ6.3万×10回
② **¥20,090**×60 頭なし ボなし

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.151 *PC-9801F1*

本体

No.2401	PC-9801F1	標準価格~~¥328,000~~

① **¥3,000**×36回 頭5万 ボ3.6万×6回
② **¥7,680**×48回 頭3万 ボなし
③ **¥5,000**×48回 頭なし ボ2.1万×8回
④ **¥7,110**×60回 頭なし ボなし

CAT JAPAN

NEC
PC-6601
限定30台 即納



毎月わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.170 PC-6601

入門セット

本体＋NEC14"カラーディスプレイ(15色)＋ディスプレイ置台

No.2493	PC-6601	¥143,000
No.2494	PC-60M43	¥65,800
No.2495	PC-66M75	¥5,500
合計標準価格		~~¥214,300~~

① ¥3,000×36回 頭2万 ボ2.0万×6回
② ¥4,460×48回 頭4万 ボなし
③ ¥5,000×24回 頭なし ボ3.0万×4回
④ ¥5,550×48回 頭なし ボなし

NEC
PC-8001mkII
限定100台 即納



毎月わずか ¥3,000

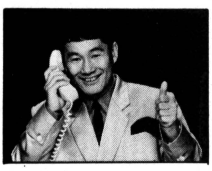
●ご注文セットNo.101 PC-8001MKII

特別入門セット

本体
SHARP14"高解像度カラーディスプレイ
データレコーダ
マイコンティーチャーII入門・基礎編10巻

No.1430	PC-8001MKII	¥123,000
No.2258	14M-131C＋(8D-8K)	¥72,000
No.2369	PC-DR321	¥19,800
No.2259	マイコンティーチャーII10巻	¥43,600
合計標準価格		~~¥258,400~~
現金大特価		¥199,800

① ¥3,110×48回 頭なし ボ1.4万×8回
② ¥6,140×36回 頭2万 ボなし
③ ¥4,990×36回 頭なし ボ1.1万×6回
④ ¥5,450×48回 頭なし ボなし



キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24 HOURS
24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。

- **24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる。
- **製品先取り** 製品は即納いたじます。
- **日曜配達可** 不在がちの方も大安心です。
- **無料配達** 全国どこでも配達料は無料です。
- **保証書付** 製品はすべて一年間の保証付です。
- **支払い約2ヵ月後** お支払いは、のんびりと。
- **カレッジクレジット** 18歳以上の学生の方、保証人不用。
- **55ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。
- **頭金なし** 電話一本でOK。らくらくクレジットです。
- **低金利クレジット** 頭金なしで60回までOK。
- **高額下取制度** 高額下取りでラクラク買い換え。
- **クレジット自由自在** お支払い回数は1〜60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN
マイコンプラザ

●東京 受付本部 **03-983-1333**
●大阪 受付本部 **06-365-1706**

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他お問い合わせは、テレフォンサービスセンターへお電話ください。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690
●お支払い方法……クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は、自動引落。②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただきます。

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

頭頭金 ボボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

CAT JAPAN

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで
紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ
《マイコンメイト》

(池袋サンシャインビル57F)
地上228mに
中古パソコンショップが
ビッグに
オープン!!



全国どこでも
電話1本!
もちろん
クレジットでも
OK!

ビートたけし

NEC

PC-6001(本体)	~~¥89,800~~	→ ¥28,000
PC-6001+ROM & RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	→ ¥34,000
PC-6001MK II(本体)	~~¥84,800~~	→ ¥58,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	→ ¥48,000
PC-8001MK II(本体)	~~¥123,000~~	→ ¥78,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	→ ¥114,000
PC-8801+漢字ROM	~~¥266,000~~	→ ¥142,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	→ ¥158,000
PC-9801+漢字ROM	~~¥338,000~~	→ ¥172,000
N5200(本体、G・CRT、FDD×2)	~~¥698,000~~	→ ¥428,000

SHARP

MZ-80K II(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥38,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥58,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	→ ¥78,000
MZ-80B+グラフィックラム	~~¥317,000~~	→ ¥88,000
MZ-2000	~~¥218,000~~	→ ¥88,000
MZ-2000+グラフィックラム	~~¥257,000~~	→ ¥98,000
MZ-721(本体)	~~¥89,800~~	→ ¥48,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	→ ¥62,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥683,000~~	→ ¥398,000
PC-1500(ポケコン)	~~¥59,800~~	→ ¥24,000
PC-1500+プリンター	~~¥109,600~~	→ ¥36,000
PC-1211(ポケコン)	~~¥44,800~~	→ ¥9,800
PC-1211+プリンター	~~¥59,800~~	→ ¥15,000
MZ-80DU(ディスプレイ)	~~¥262,000~~	→ ¥68,000
MZ-80P5(プリンター)	~~¥168,000~~	→ ¥78,000

全国どこでも
電話で高額査定

本社買い取りデスク **03-983-2464**

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

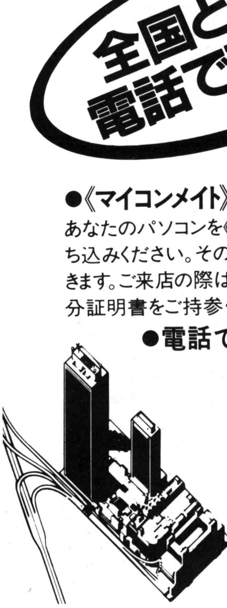
日本初の
中古パソコン
ショップ



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休)　●電話でのご注文は24時間年中無休

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国9ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



池袋サンシャインビル57F
《マイコンメイト》

キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435H	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	2000文字表示	84,500→	2,100	1,800

○ニデコ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
NH-200F	ミニフロッピィディスク	119,800→	2,583	2,202
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DE	RGB14型カラー	118,000→	2,544	2,168
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283
NH-14DA	RGB14型カラー	168,000→	3,623	3,087
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝　パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割　¥ 2,700／60回分割　¥ 2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P 22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100

三菱　MULTI

MULTI-8　¥123,000
48回分割　¥2,800　／60回分割　¥2,400

日立　ベーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892)　¥　118,000
48回分割　¥　2,700／60回分割¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	49,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200、700、80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-250F	FM-7、8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976
BP-5420M	汎用ビジネスプリンタ	298,000→	6,854	5,841

各社周辺機器/ディスクユニット

○スター

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
DPX510	汎用プリンタ	85,000→	1,833	1,562
DPX510J	汎用プリンタ	128,000→	2,760	2,352
delta-10	汎用プリンタ	145,000→	3,127	2,665
radix-10	汎用プリンタ	168,000→	3,623	3,087

○アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7、8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

○工人舎　KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7、8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GT X8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800

○ロジテック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352
KP-1000	汎用プリンタ	48,000→	1,035	882
KP-3000	汎用プリンタ	84,000→	1,811	1,544
KP-5000	PC,FM用プリンタ	98,000→	2,113	1,801

注目のMSX対応各社パソコン　好評受付中!

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアQ"HX-10D		65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT"HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355

おもしろコンピュータ

カシオ　楽がき　PV-2000
¥29,800→¥23,800

セガ　コンピュータビデオゲーム
SG-1000　¥15,000→¥12,000
SC-3000　¥29,800→¥23,800

任天堂　ファミリーコンピュータ
¥14,800→¥11,800

●コレクトコールでのお問い合せは御遠慮ください。
●この商品のみは送料1500円をたして現金書留にてお願い致します。

RGB対応テレビ／各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10")	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HGI	149,000→	3,300	2,800
三菱	21C660	215,000→	4,945	4,214

NEC／RGB対応テレビ

メーカー	型名	定価 円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
〃	C-14N16PV	125,000→	2,516	2,144
〃	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

NEC／プリンタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-PR201	日本語シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80桁サーマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロッタプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,000→	2,175	1,853
PC-PR202	日本語シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	128,000→	3,128	2,665

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にお問合せ下さい。

お買得コーナー

■カシオ	EP-1100+ソフト＝¥65,000
■NEC	PC-8001(下取品)＝¥50,000
■ナショナル	●JR-100+RFコンバーター+ソフト3巻＝¥30,000 ●JR-200+プログラム集(1冊)+ソフト2巻＝¥40,000
■シャープ	MZ-731→¥83,000

マイコン・ベーシックマガジン 愛読者特別セール

テレビ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR	¥219,000	¥5,037	¥4,292
〃	TH19-L55GR	¥188,000	¥4,324	¥3,684
〃	TH15-M55GR	¥139,000	¥3,197	¥2,724
〃	TH14-NV1	¥208,000	¥4,605	¥3,924
ソニー	KV-20XR2	¥199,800	¥4,481	¥3,818
〃	KV-18XR2	¥179,800	¥4,032	¥3,436
ビクター	AV-260	¥290,000	¥6,527	¥5,562
〃	AV-200	¥210,000	¥4,709	¥4,013
東芝	21K691	¥215,000	¥4,821	¥4,108
〃	15K31	¥129,800	¥2,910	¥2,480
シャープ	C-1 19型	¥145,000	¥3,252	¥2,771
〃	C-1 14型	¥ 93,000	¥2,086	¥1,777

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-330	¥159,800	¥3,170	¥3,015
〃	NV-370	¥132,800	¥2,864	¥2,440
ナショナル	NV-800	¥289,800	¥6,665	¥5,680
〃	NV-850HD	¥239,800	¥5,238	¥4,700
ソニー	SL-F5	¥169,800	¥3,808	¥3,245
〃	SL-F3	¥145,000	¥3,169	¥2,771
〃	SL-F17	¥132,000	¥3,036	¥2,587
〃	SL-HF77	¥299,000	¥6,877	¥5,860
〃	SL-HF66	¥249,800	¥5,745	¥4,896
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D120	¥148,000	¥3,310	¥2,842
日立	VT-16	¥173,000	¥3,880	¥3,306

掲載以外の商品もお問い合せください!!



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

Acolyte
(アコリット)
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
03(844)3361

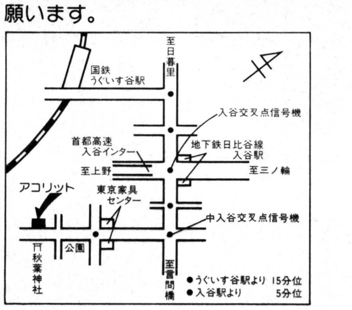
●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

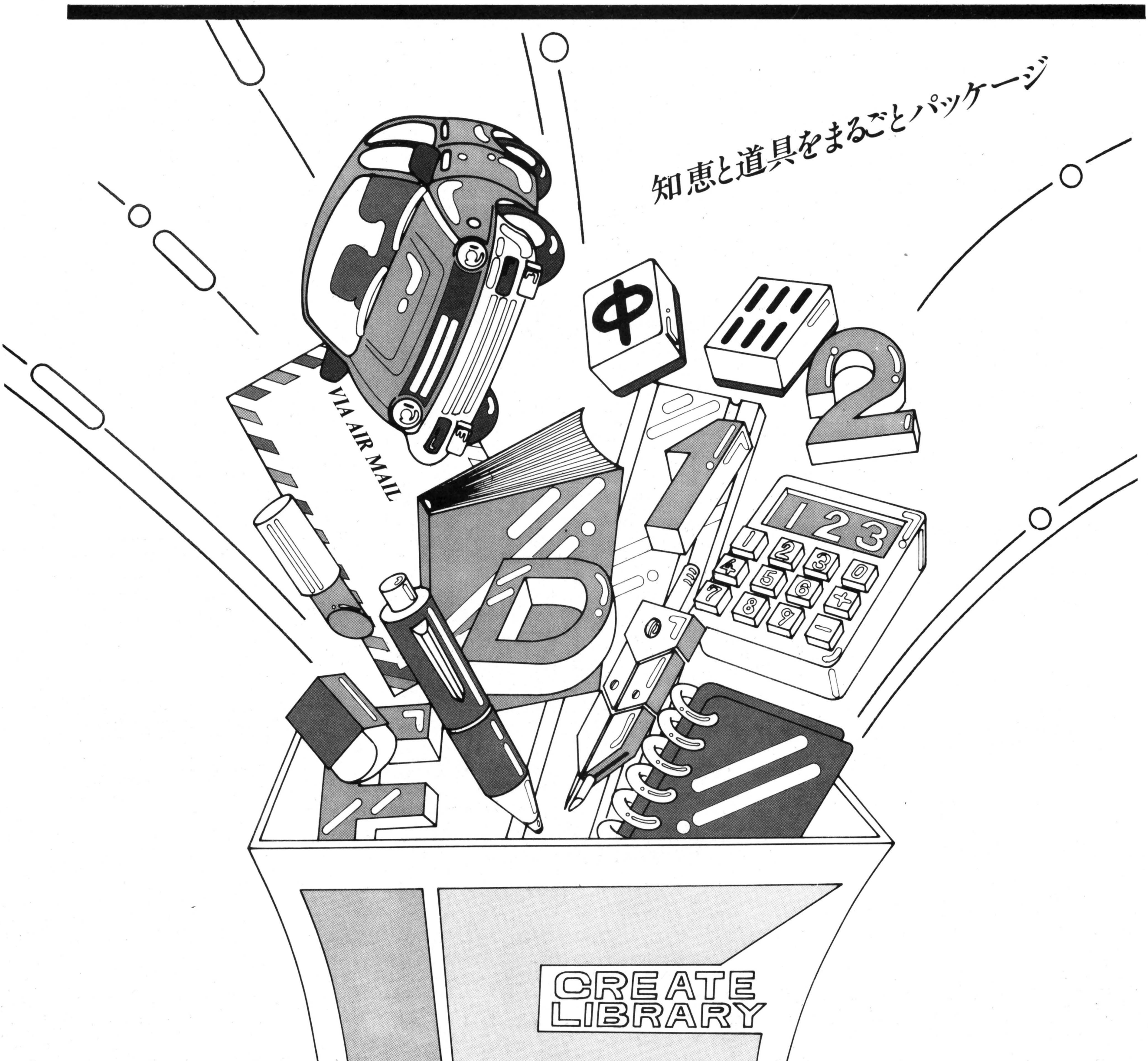
●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせにに願います。



クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコン

知恵と道具をまるごとパッケージ



HOME・REVOLUTION

SOFT

ン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。
父、母、兄、姉、ボク、納得のパソコン・クリエーション。

X1シリーズ用・PC-6001mkII用
日本語ワードプロセッサ



ユーカラJJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場！
●かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。●操作は簡単で、しかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。●ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポートしました。●テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。●カーソル移動で下線・罫線が引けます。
PC-6001mkII用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク！

X-1 シリーズ用……5″・3″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800	
文例集	X-1シリーズ用……………	¥3,000
PC-6001mk II用…………5″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥9,800	
文例集	PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用 PC-6001mk II　ユーカラJJ用	¥3,000

X1シリーズ用・MZ-700用
簡易表計算プログラム



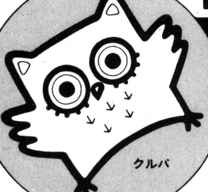
S・CALGO
エスカルゴ

2タイプの表で、幅広い用途

X1シリーズにS・CALGO新登場！
●日常の事務作業にともなう表集計が、だれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで、幅広く活用できます。
●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使いやすくて実用的。
MZ-700用S・CALGOも今までどおりヨロシク！

X-1シリーズ用……3″ディスク版 ¥19,800	テープ版 ¥ 9,800
M-700用……………S・CALGOテープ版	¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版	¥9,800

PC-6001mkII用
簡易表計算プログラム



DISK/TAPE パソカルク

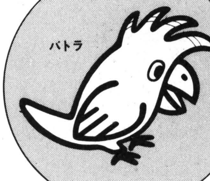
かる〜くカルク誰でもできる表計算

●PC-6001で大好評の「パソカルク」が、テープ版、ディスク版になりました。●在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●PC-6001用パソカルク事例集(1〜3各¥4,800)がそのままご使用になれます。
●日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。ブログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用……………	5″ディスク版	¥19,800
	テープ版	¥ 9,800

●MSXパソカルクも近日発売!!

PC-6001mkII用
英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ



DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がカンタンで、どなたでもすぐに利用できます。●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。●オールマシン語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。●画面で確認しながら美しい文書を作成できます。●TAPEパソワード(PC-6001mk II 添付ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用………………	5″ディスク版	¥12,800

LINE

インフォメーションセンター
(専用) TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所／〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

資料請求券
BM-4

特選プログラム・コーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

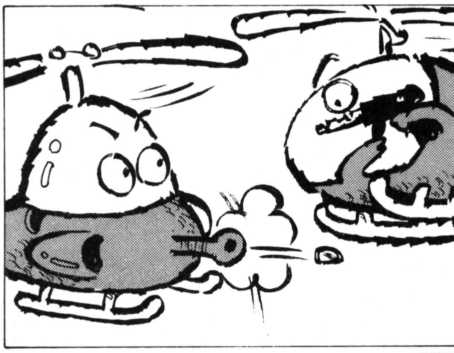
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



APPLE II/IIe(10K/48K)用

ジェット・ヘリ500

RINGO

ストーリー

むかし見た「爆走ジェットヘリ500」という映画をもとに作りました。銀行強盗の乗ったヘリを追跡し，ライフルでやっつけてください。5回当たるごとに，ヘリが1機ふえます。スタート時のヘリは3機です。LET'S START!

CHECKER FLAG

影：画面はおもしろいけど，迫力に欠けるね。たとえば，効果音をつけるとかね。
Dr.D：それなら，こうしてごらん。LOADしたらCALL−151 CR B1：4C 00 BF CR BF00：8D 30 C0 E6 B8 D0 03 4C B5 00 4C B7 00 CR E003G RUN CR。
編：きたない効果音ですけど，少しは迫力がでたでしょう。
影：トイレに行きたくなっちゃった……。

遊びかた

キーは，U I O，J K，N M ,で8方向に動きます。スペース・キーで弾が発射されます。

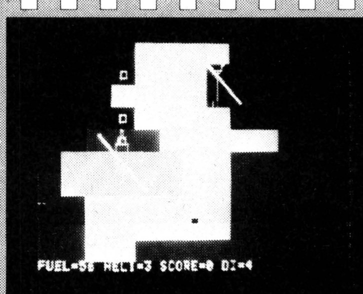
スタート時に画面中央やや右にあるのが，あなたのヘリです。他のキーを使うと，移動が止まります。障害物（ビルや山）は茶かピンク色をしていて，ぶつかるとヘリが1機へります。また敵は，機雷を落としていきます。それに当たってもいけません。また燃料が少なくなってきたら，タンク・ローリー（赤色の長方形）の上に来ると，自動的に止まり給油されます。ただ，満タンでもその上にくれば，いやがおうでも給油されてしまい，相手はその間に逃げていきます。

画面は，都会→草原→谷→三角州→都会と変わります。下へ進めば，逆コースをたどることができます。

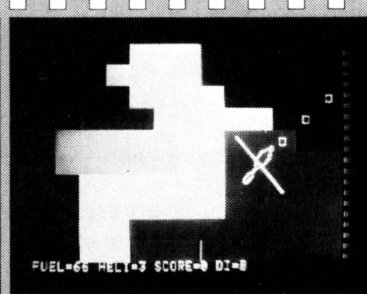
★



《写真1》キーの説明



《写真2》右上に敵のヘリコプターが見える



《写真3》撃て!! おっと画面からかくれて見えないぞ!

★★OFコーナー★★ 春は活動の季節です。外で思いっきり体を動かしたら，きっとグッド・アイデアも浮かんでくるでしょう。このコーナーに参加ご希望の方は，アンケート・ハガキに書いて編集部まで送ってください。

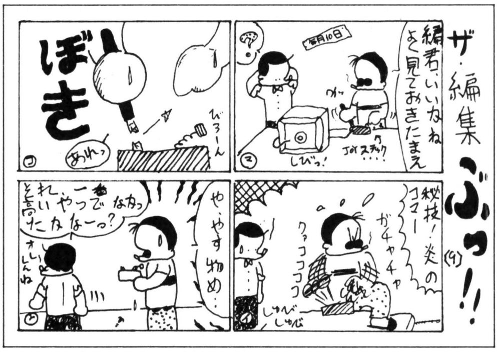
プログラムについて

このプログラムでは，色々と特殊なことをしています。第1に，APPLEでは不可能なローリゾとハイリゾを重ねるために，画面をすばやく切りかえています。画面がちらつくのはそのせいです。POKE－16297，0でハイリゾ，POKE－16298でローリゾになります。しかしこれは，GRとHGRで初期設定をしなければなりません。

第2に，逆スクロールと特殊プリント文を使っています。逆スクロールは＄300からで，スクロール・ウインドウも考慮したオリジナルです。CALL768で実行されます。特殊プリントルーチンは＄345からで，APPLEでは，プリント文は＄36，＄37番地に書きこまれたアドレスのルーチンを呼んで実行しているので，そこを書きかえ（POKE54，69：POKE55，3）て，そこに飛ぶようにしてあります。このルーチンは，Ａ～Ｏ をCOLOR 1～15に対応させ（COLOR 0はスペース），その色がローリゾ中に3回プリントされるようになっています。だから，PLOT文を使わずにプリントできるわけです。後は**第1表，第2表**を参照してください。なお，ヘリは端にいくと，反対側にワープするようになっています。

プログラム入力の注意

このプログラムを一度入力して，RUNしてSAVEするとエラーします。RUNする前にSAVEするか，どこかの行をもう一度入れ直せば正常にSAVEできます。



by 康志

評…おっ，ゲームに熱中する影の姿そっくり!!（編集長）

《第1表》プログラムの説明

10	～	初期設定
30	～	キー入力
80	～	ハイリゾ画面消去
150	～	ヘリ2移動
340	～	ヘリ1移動
480	～	障害物，タンクローリー判断
530	～	スクロールとプリント
580	～	ハイリゾ・プリント
670	～	燃料，スコア，距離，その他のプリント
730	～	ライフル発射
920	～	燃料切れ
960	～	障害物に当たる
1030	～	タンクローリーから給油する
1170	～	END処理
1250	～	シェープ・データのPOKE
1360	～	マシン語のPOKE
1430	～	初期ローリゾ画面
1530	～	地図データのロード
1560	～	デモ
1730	～	初期設定
1800	～	マシン語データ
1850	～	シェープ・データ
1910	～	地図データ
2340	～	REM

《第2表》変 数 表

A	キー入力
R1	ヘリの向き
R2	プロペラの向き
(X, Y), (X1, Y1)	マップ上のヘリ1（自分），ヘリ2（相手）の位置
(X3, 88), (X4, Y4)	画面上の 〃
Y2	ヘリ1とヘリ2の垂直距離
N	ヘリ2が画面上なら1
K2～8	方向判断用論理値
D1	ヘリ1の方向
Q＄(　)	地図の内容
F1	燃料
HE	残りのヘリの数
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
F2～F6	弾の方向計算用
B＄	ベル音（CHR＄(7)）
KA	50点につき1機ヘリをふやす
RE	メイン・ルーチン，サブ・ルーチン判断用

★僕のパソコンにRUNと打ったらどっかに走っていってしまった。スペースKEYを押したら宇宙に飛んでいきそうです。コワイ!!（群馬県藤岡市・**影の影18才**）……【**編**：今月の第一投は？**影**：ワッカRUN　NEW!!】

```
10  LOMEM: 28000: HIMEM: 45000
20  GOSUB 1570
30  REM --KEY--
40 A =  PEEK ( - 16384): POKE  -
     16368,0: POKE  - 16298,0: REM
     CHL
50  IF A > 127 THEN D1 = (A = 201
     ) * 1 + (A = 202) * 2 + (A =
     203) * 4 + (A = 205) * 3 + (
     A = 213) * 5 + (A = 207) * 6
      + (A = 206) * 7 + (A = 172)
     * 8 + (A = 160) * D1
60  IF A = 160 THEN 740
70  POKE  - 16297,0: REM  CHH
80  REM --KESU--
90  ROT= R1: HCOLOR= 0: SCALE= 2
100  IF N = 1 THEN X4 = 0:Y4 = 0
110  POKE  - 16298,0: REM  CHL

120  DRAW 1 AT X3,88: DRAW 2 AT X
     4,Y4: ROT= R2: SCALE= 30: DRAW
     3 AT X3,88: DRAW 3 AT X4,Y43

130 R2 = R2 + 8:R2 = R2 * (R2 < 6
     4)
140  POKE  - 16297,0: REM CHH
150  REM --MOVE/1--
160 N = 0:Y2 = Y - Y1:Y2 = (Y2 >
     20) * ( - 41 + Y2) + (Y2 < 2
     1) * Y2
170  POKE  - 16298,0: REM CHL

180  IF Y2 <  - 20 THEN Y2 = 41 +
     Y2
190  IF Y2 > 4 OR Y2 <  - 5 THEN
     N = 1
200  POKE  - 16297,0: REM CHH

210 X1 = X1 +  INT ( RND (1) * 3)
      - 1
220  IF N = 1 THEN Y1 = Y1 +  INT
     ( RND (1) * 3) - 1
230  IF N = 0 THEN Y1 = Y1 + (Y2 <
     0) - (Y2 > 0) + (Y2 = 0)
240 Y1 = (Y1 < 41) * Y1
250 Y1 = (Y1 < 0) * 40 + (Y1 >  -
     1) * Y1
260  POKE  - 16298,0: REM CHL
270 X1 = (X1 < 13) * X1
280 X1 = (X1 < 0) * 12 + (X1 >  -
     1) * X1
290 X4 = X1 * 21 + 10
300  POKE  - 16297,0: REM CHH
310 Y4 = (5 + Y2) * 16 + 8
320  IF RE = 1 THEN SS = 0: GOTO
     1140
330  IF N = 0 AND  INT ( RND (1) *
     2) = 0 THEN  COLOR= 8: PLOT
     3 * X1 + 1,(5 + Y2) * 4
340  REM --MOVE/2--
350 K1 = (D1 = 1):K2 = (D1 = 2):K
     3 = (D1 = 3):K4 = (D1 = 4):K
     5 = (D1 = 5):K6 = (D1 = 6):K
     7 = (D1 = 7):K8 = (D1 = 8)
360 Y = Y + K1 - K3 + K5 + K6 - K
     7 - K8
370 X = X - K2 + K4 - K5 + K6 - K
     7 + K8
380  POKE  - 16298,0: REM   CHL
390 Q = K1 + K3 + K3 + K5 + K6 +
     K7 + K7 + K8 + K8
400 R1 = 16 * K1 + K3 * 48 + K4 *
     32 + K5 * 8 + K6 * 24 + K7 *
     56 + K8 * 40
410  POKE  - 16297,0: REM  CHH

420 Y = (Y < 41) * Y
430 Y = (Y < 0) * 40 + (Y >  - 1)
     * Y
440 X = (X < 13) * X
450 X = (X < 0) * 12 + (X >  - 1)
     * X
460 X3 = X * 21 + 10
470  POKE  - 16298,0: REM CHL
480  REM --HANTEI--
490 G =  SCRN( 3 * X + 1,20)
500  IF G = 8 OR G = 11 THEN 970
510  IF G = 1 THEN 1040
520  POKE  - 16297,0: REM CHH
530  REM --SCROLL--
540  POKE 54.69: POKE 55.3
```

```
550  IF Q = 1 THEN  CALL 768: CALL
     768:Y9 = (Y + 5):Y9 = (Y9 >
     40) *  - 41 + Y9: VTAB 1: HTAB
     1: PRINT Q$(Y9);: VTAB 2: HTAB
     1: PRINT Q$(Y9);
560  IF Q = 2 THEN  CALL  - 912: CALL
      - 912:Y9 = Y - 4:Y9 = (Y9 <
     0) * 41 + Y9: VTAB 19: HTAB
     1: PRINT Q$(Y9);: VTAB 20: HTAB
     1: PRINT Q$(Y9);
570  POKE 54,240: POKE 55,253
580  REM --HIRES PRINT--
590  HCOLOR= 3: ROT= R1: SCALE= 2

600  POKE  - 16298,0: REM CHL
610  DRAW 1 AT X3,88
620  IF N = 0 THEN  DRAW 2 AT X4,
     Y4
630  ROT= R2: SCALE= 30
640  DRAW 3 AT X3,88
650  IF N = 0 THEN  DRAW 3 AT X4,
     Y4
660  POKE  - 16297,0: REM CHH
670  REM --PRINT FUEL ETC.--
680  VTAB 21: HTAB 1: PRINT "FUEL
     =";F1;" HELI=";HE;" SCORE=";
     SC;" DI="; - Y2;"  ";
690 F1 = F1 - 1
700  IF F1 <  = 0 THEN 930
710  GOTO 40
720  END
730  REM --FIRE!!!--
740  PRINT B$;:F2 = X:F3 = Y:F5 =
     0
750 F4 = (K1 - K3 + K5 + K6 - K7 -
     K8)
760 F6 =  - K5 - K7 + K6 + K8 - K
     2 + K4
770  FOR I = 0 TO 5
780  POKE  - 16298,0: REM CHL
790  IF F2 = X1 AND F3 = Y1 THEN
      PRINT B$;B$;B$;B$;:SC = SC +
     10:HE = HE + (KA = 4):KA = K
     A + 1:KA = (KA <  > 6) * KA:
      HGR : GOTO 70
800 F3 = F3 + F4
810 F5 = F5 + F4
820 F2 = F2 + F6
830  IF F3 > 40 THEN F3 = 0
840  IF F3 < 0 THEN F3 = 40
850  IF F2 > 12 THEN F2 = 0
860  IF F2 < 0 THEN F2 = 12
870  POKE  - 16297,0: REM     CHH

880  IF F5 > 5 THEN 900
890  HCOLOR= 3: HPLOT F2 * 21 + 7
     ,90 - F5 * 16 TO F2 * 21 + 1
     2,90 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
     12,85 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
     7,85 - F5 * 16 TO F2 * 21 +
     7,90 - F5 * 16
900  NEXT : HGR
910  GOTO 70
920  REM --NO FUEL--
930  PRINT B$;B$;B$;:HE = HE - 1:
     F1 = 70
940  IF HE = 0 THEN 1180
950  GOTO 520
960  REM --HIT!!--
970  FOR I = 0 TO 10
980 JJ =  INT ( RND (1) * 5) - 2 +
     3 * X + 1
990  IF JJ > 39 OR JJ < 0 THEN 10
     20
1000 JQ =  INT ( RND (1) * 5) - 2
     + 20
1010  COLOR= 9: PLOT JJ,JQ: NEXT

1020  GOTO 930
1030  REM --KYUYU CHU--
1040 F1 = 70
1050 RE = 1
1060  ROT= R1: HCOLOR= 0: SCALE=
     2
1070  DRAW 1 AT X3,88
1080  IF N = 1 THEN X4 = 0:Y4 = 0

1090  DRAW 2 AT X4,Y4
1100  ROT= R2: SCALE= 30
1110  DRAW 3 AT X3,88: DRAW 3 AT
     X4,Y4
1120  FOR I = 0 TO 5
```


★プログラムを入れたテープをハガキにはりつけて送ろうとしたら郵便局の人におこられた。すごいけっ作だったのに。(石川県能美郡・**福岡一博13才**)……**【編**：い，いた!!石川県にも１人，影さん級の超ドア○○が!!**】**

```
1130  GOTO 160
1140  NEXT : PRINT B$;B$;B$;B$;
1150 RE = 0
1160  GOTO 540
1170  REM --END--
1180  TEXT : HOME : PRINT "GAME O
     VER": PRINT "YOUR SCORE=";SC

1190  IF SC > HS THEN HS = SC
1200  PRINT "HISCORE=";HS: PRINT
     : PRINT : INPUT "HIT RETURN
     KEY!!";A$
1210 Y = 4:X = 3:Y1 = 8:X1 = 6:R1
      = 0:R2 = 0
1220 D1 = 1
1230 F1 = 70:HE = 3:SC = 0:KA = 0

1240  GOSUB 1440: GOTO 40
1250  REM --SHAPE POKE--
1260 S = 45056
1270  READ A: IF A = 300 THEN 131
     0
1280  POKE S,A
1290 S = S + 1
1300  GOTO 1270
1310  POKE 232,0: POKE 233,176
1320  HCOLOR= 3
1330  ROT= 0
1340  SCALE= 2
1350  RETURN
1360  REM --MACINE ROUTINE POKE--

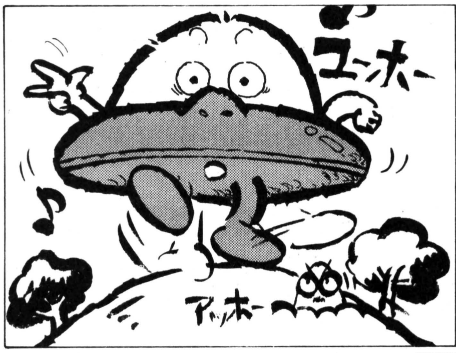
1370  FOR A = 768 TO 961
1380  READ B
1390  POKE A,B
1400  NEXT
1410  POKE 846,74: POKE 960,74
1420  RETURN
1430  REM --FIRST PLOT--
1440  POKE 54,69: POKE 55,3
1450  HGR
1460  GR : POKE 34,0: POKE 35,20
1470  FOR I = 0 TO 9
1480  VTAB (9 - I) * 2 + 1: HTAB
     1: PRINT Q$(I);
1490  VTAB (9 - I) * 2 + 2: HTAB
     1: PRINT Q$(I);
1500  NEXT
1510  POKE 54,240: POKE 55,253
1520  RETURN
1530  REM --MAP DATA INPUT--
1540  FOR I = 40 TO 0 STEP  - 1
1550  READ Q$(I): NEXT : RETURN
1560  REM --BEGIN&DEMO--
1570  HOME : PRINT : PRINT
1580  PRINT "      JET HELI 500!!"

1590  PRINT "                    BY R
     INGO"
1600  PRINT "--------------------
     -------"
1610  PRINT : PRINT
1620  PRINT "WAIT A MINUTES!!": GOSUB
     1740
1630  PRINT
1640  PRINT "KEY--    U  I  O  =FO
     RWORD"
1650  PRINT
1660  PRINT "  LEFT  = J  K    =RI
     GHT"
1670  PRINT
1680  PRINT "          N  M  ,  =BA
     CK"
1690  PRINT : PRINT "  FIRE= SPAC
     E KEY!!": PRINT
1700  INPUT "HIT RETURN KEY!!!";A
     $
1710  GOSUB 1440
1720  RETURN
1730  REM --BEGIN--
1740 B$ =  CHR$ (7):D1 = 1
1750  DIM Q$(40):Y = 4:X = 3:Y1 =
     8:X1 = 6:R1 = 0:R2 = 0:F1 =
     70:HE = 3:SC = 0
1760 KA = 0
1770 HS = 0
1780  GOSUB 1370: GOSUB 1260: GOSUB
     1540
1790  RETURN
1800  REM --MACINE ROUTINE DATA--
1810  DATA 76,48,3,32,36,252,165,
     40,133,42,165,41,133,43,164,
     33,136,104,197,34,240,16,56,
     233,1,72,32,36,252,177,40,14
     5,42
1820  DATA 136,16,249,48,224,160,
     0,32,158,252,76,34,252,96,0,
     164,35,136,152,72,76,3,3,255
     ,255,255,255,255,255,255,255
     ,255,255,255,255,255,201,160
     ,144,2,37,50,132,53,134,2,20
     1,160,208,2
1830  DATA 169,0,201,193,208,2,16
     9,17,201,194,208,2,169,34,20
     1,195,208,2,169,51,201,196,2
     08,2,169,68,201,197,208,2,16
     9,85,201,198,208,2,169,102,2
     01,199,208,2,169,119,201,200
     ,208,2,169,136
1840  DATA 201,201,208,2,169,153,
     201,202,208,2,169,170,201,20
     3,208,2,169,187,201,204,208,
     2,169,204,201,205,208,2,169,
     221,201,206,208,2,169,238,20
     1,207,208,2,169,255,72,162,0
     ,32,240,251,104,72,232,224,3
     ,208,246,104,164,53,166,2,96

1850  REM --SHAPE DATA--
1860  DATA   4,0,10,0 ,77,00,155,
     0,0,0
1870  DATA  4
1880  DATA 5,5,6,5,5,5,5,5,4,5,5,
     5,5,5,5,6,6,7,7,7,7,7,7,4,7,
     7,7,7,6,7,6,7,7,6,7,7,7,7,7,
     7,7,4,7,7,4,7,7,7,4,5,5,5,4,
     5,5,4,5,5,5,5,5,5,6
1890  DATA 0
1900  DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
     5,5,5,5,7,7,6,6,7,7,5,5,5,5,
     5,7,7,7,7,7,7,3,3,3,3,3,3,3,
     3,3,3,7,6,7,6,7,7,7,7,7,4,7,
     7,4,4,4,4,4,5,5,4,5,5,5,5,6,
     5,5,6,6,6,4,4,5,6,6
1910  DATA 0
1920  DATA 4,4,6,6,0,300
1930  DATA "            "
1940  DATA "OO          "
1950  DATA "OOO         "
1960  DATA "OOOO       O"
1970  DATA "OOOOO     OO"
1980  DATA "OOMMMO   MMM"
1990  DATA "HOMMMOO OOMMM"
2000  DATA "HHMMMOOOOOOO"
2010  DATA "HHMMMHOOOOOO"
2020  DATA "HHHHHHHOOOOOH"
2030  DATA "HHHHHHHHOOOHH"
2040  DATA "HHHHHHHHOAOHH"
2050  DATA "HHHHHHHOOAOHH"
2060  DATA "HHHHHHOOOOOHH"
2070  DATA "HHHHHOOOOOHHH"
2080  DATA "HHHHHOOOHHHHH"
2090  DATA "HHHHOOOOHHHHH"
2100  DATA "HHHHOOOHHHHHH"
2110  DATA "HHHOOOOHHHHHH"
2120  DATA "HHHHOOOOHHHHH"
2130  DATA "HHLLLOOOOOHHH"
2140  DATA "HMMMMMOOLLLHH"
2150  DATA "LMMMMMOOLLLLL"
2160  DATA "LLOOOOOOLLLLL"
2170  DATA "LLOOOOOOLLLLL"
2180  DATA "LLOOLLLLLLLLL"
2190  DATA "LLOOJJJLLLLLL"
2200  DATA "LLOOJAJLLMMML"
2210  DATA "LLOOJAJLLMMML"
2220  DATA "LLOOJJJLLLLLL"
2230  DATA "LLOOLLLLLLLLL"
2240  DATA "             "
2250  DATA "    KKKK     "
2260  DATA "MM  KKKK  K  "
2270  DATA "MM  FFFF  F  "
2280  DATA "             "
2290  DATA "        K K K "
2300  DATA "  KKK   F F F "
2310  DATA "  KKK         "
2320  DATA "  FFF   K K K "
2330  DATA "        F F F "
2340  REM ****************
2350  REM * JET HELI 500 *
2360  REM *     BY RINGO  *
2370  REM ****************
```

APPLE

★ナショナルＭＳＸ〝キングコング〟のカタログに「たたいてごらんよ」とあるのでたたいてみたら店の人におこられた。（香川県綾歌郡・**十河靖典14才**）……【**編：か，香川県にもいた*!!*影**：同じギャグを**2**度つかうな*!!*】



ベーシックマスターJr./LII2用

テラズ

平田マモル

エピソード

急速飛来しスパリオを発射，急速退却するリムロイド，テラジ。ゼビウスのキャラクタの中でもブラグザカートと並んで最強兵器だと思います。

今回は，テラジをクローズアップしてプログラムをつくりました。

ゲームの内容

あなたはゾルバリウのパイロットとなって，飛来してくるテラズを射ち落としてください。1機につき700点で，ゾルバリウが3機やられるとゲーム・オーバーです。コントロール方法は[復改]で右，[[]で左，ザッペーはスペース・キーです。

最後に

このプログラムは，ゼビウスの中で，最も好きなテラジの動きに注目して作ったものです。飛来，ひっくりかえって退却という感じが，うまく表わせたと思います。

〈参考〉ナムコ　ゼビウス

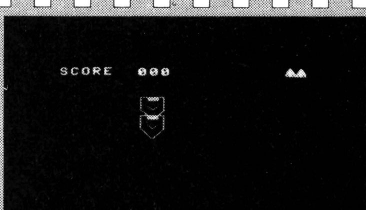
♡

CHECKER FLAG

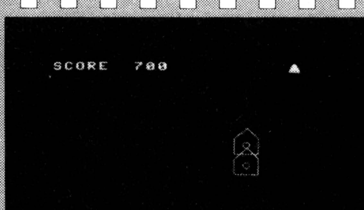
Dr.D：うむ，ショート・プログラムでキャラクタの移動に工夫がみられる。

編：ゲームは，ギャラクシアン・タイプですが，テラズの攻撃と退却の動きがすばらしいですね。

Dr.D：そうだ。ちょっとしたアイデアで，ゲームがぐっとおもしろくなる。そんな手本のような作品だ。



《写真1》上方より高速で出現したテラズ



《写真2》ヒューン!! 攻撃とともに急速退却する

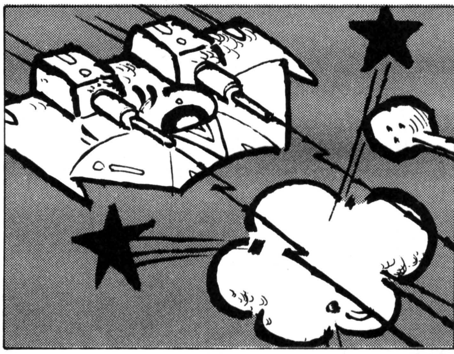


《写真3》タイミングをはずすと，ああEND!

★ギャグだ〰〰。(愛知県犬山市・卵主体凝固式西洋菓子12才)……【編：どこが??影：ギャグにならないギャグ，つまりギャクのギャグさ。編：ギャーッ，グーッ!!影：20点!修業が足らん。編集長：ワタシ　ツカレマシタ。】

```
 10 REM □□□  テ  ラ ズ゛  □□□
 20 RANDOMIZE :DIM T$(5),C$(2),B$(4):LET S1=2:LET S=0
 30 LET S$=CHR$(32,$60,32,$A,8,8,8,$FC,$4F,$FD,$A,8,8,8,1,5,$8B,1,7)
 40 LET T$(1)=CHR$($84,1,$F,$83,$A,8,8,8,$86,$91,$86,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
 50 LET T$(2)=CHR$($84,1,$F,$83,$A,8,8,8,$8C,$91,$8D)
 60 LET T$(3)=CHR$($FA,$FB,$FA)
 70 LET T$(4)=CHR$($8F,$93,$8E,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
 80 LET T$(5)=CHR$($8F,$93,$8E,$A,8,8,8,$86,$6F,$86,$A,8,8,8,$81,$85,$82)
 90 LET C$(1)=CHR$(32,$A,8,32)
100 LET C$(2)=CHR$(32,32,32,$A,8,8,8,32,32,32)
110 LET B$(1)=CHR$($8F,$86,$8E,$A,8,8,8,$85,32,$85,$A,8,8,8,$8C,$86,$8D)
120 LET B$(2)=CHR$($FD,$85,$FC,$A,8,8,8,$86,32,$86,$A,8,8,8,$FC,$85,$FD)
130 LET B$(3)=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$86,32,$86,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
140 LET B$(4)=CHR$($8D,$F6,$8C,$A,8,8,8,$F0,32,$F3,$A,8,8,8,$8E,$F9,$8F)
150 CLEAR :LET CURSOR=10,7:PRINT "T E R R A Z U":LET CURSOR=6,22:PRINT "PRELUD
E FROM XEVIAUS"
160 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 160
170 LET Q=1:LET Z=0:LET A=15:LET Y=1:LET X=INT(RND(9))+11:LET V=0:LET W=0
180 CLEAR :LET CURSOR=4,0:PRINT "SCORE ";S;"00"
190 LET CURSOR=24,0:FOR I=1 TO S1:PRINT CHR$($9E);:NEXT I
200 IF S1=0 THEN LET CURSOR=24,0:PRINT " "
210 FOR I=0 TO 60:LET CURSOR=7,10:PRINT S1;"ZOLVALOU LEFT":NEXT I
220 LET CURSOR=7,10:PRINT "                         ":PRINT CHR$($7)
230 LET D=ASC(INKEY$)
240 IF D=0 THEN GOTO 280
250 IF D=32 THEN MUSIC P0DT1ﾄ:GOTO 470
260 IF (D=13)*(A<21) THEN LET Z=1:LET CURSOR=A,21:PRINT C$(1);:GOTO 280
270 IF (D=91)*(A>9) THEN LET Z=-1:LET CURSOR=A+2,21:PRINT C$(1);:GOTO 280
280 LET A=A+Z:LET CURSOR=A,20:PRINT S$;:LET Z=0:GOTO 290
290 ON Q GOTO 300,360,380,410
300 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET Y=Y+2:IF Y>13 THEN GOTO 320
310 LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(1);:GOTO 230
320 LET CURSOR=X,Y:PRINT "   ";:LET X=X+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(2);:LET Q=2
330 IF X<A-1 THEN LET P=1:LET V=X+2:LET W=17:GOTO 230
340 IF X>A-1 THEN LET P=-1:LET V=X+2:LET W=17:GOTO 230
350 LET P=0:LET V=X+2:LET W=17:GOTO 230
360 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2);:LET X=X+1:LET Y=Y+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(3)
;:LET Q=3
370 LET CURSOR=V,W:PRINT CHR$($6F);:GOTO 230
380 LET CURSOR=X,Y:PRINT "   ";:LET X=X+1:LET Y=Y-1:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(4)
;
390 LET CURSOR=V,W:PRINT " ":LET V=V+P:LET W=W+1:LET CURSOR=V,W:PRINT CHR$($6F
)
400 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2);:LET X=X+1:LET Y=Y-2:LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(5)
;:LET Q=4:GOTO 230
410 LET CURSOR=X,Y+1:PRINT C$(2);:LET Y=Y-2:IF Y<3 THEN GOTO 460
420 LET CURSOR=X,Y:PRINT T$(5);
430 LET CURSOR=V,W:PRINT " ":IF W=22 THEN LET V=0:LET W=0:GOTO 230
440 LET V=V+P:LET W=W+1:LET CURSOR=V,W:IF CURSOR$<>CHR$(32) THEN GOTO 530
450 PRINT CHR$($6F);:GOTO 230
460 LET Q=1:LET CURSOR=X,Y+2:PRINT "   ";:LET X=INT(RND(9))+11:GOTO 230
470 IF (A+1>=X)*(A+1<=X+2) THEN GOTO 490
480 GOTO 290
490 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X,Y:PRINT B$(I);:NEXT I:MUSIC P0UT1#ｼ
500 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$(2):LET CURSOR=X,Y+1:PRINT C$(2);:LET X=INT(RND(9))
+11
510 LET CURSOR=V,W:PRINT " ";:LET Q=1:LET Y=1:LET S=S+7
520 LET CURSOR=10,0:PRINT S;"00":GOTO 230
530 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=A,20:PRINT B$(I);:POKE $EE80,0,$DD,I*10:NEXT I
540 LET S1=S1-1:IF S1=-1 THEN GOTO 560
550 GOTO 170
560 FOR I=0 TO 500:LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER":NEXT I:LET S=0:LET S1=2:
GOTO 150
570 REM PROGRAM BY M.HIRATA
580 REM NAMCO LIMITED 1982
```


★僕はFM－7を持ってるが最近SONYのヒットビットもほしくなった。これは決してコマーシャルを見たからではない。(新潟市・**鈴木重宣13才**)……【**編**：へ一っ，FMXもわるくないと思うけどね。同じMSXだよ！】



ベーシックマスターJr.用

イン石爆破ゲーム

大野　雄司

このゲームは，グラフィック画面の1ページを使用してるので，入力やロードの前に，必ずCALL＄E37E RET を実行してください。

内　容

空からイン石が落ちてきます。そのイン石を，ミサイルで爆破させるのです。地上には，ドーム都市6コとミサイル発射台があります。イン石が落ちてきてドーム都市に当たると，ドーム都市は燃えあがります。ドーム都市が全部燃えあがると，ゲーム・オーバーです。ミサイル発射台にイン石が落ちると，ミサイル発射台は使えなくなるのでゲーム・オーバーとなります。

ミサイルを発射させると，その時のターゲット・スコープの位置まで，ミサイルがふらふらと飛んでいきます。ターゲット・スコープを移動させミサイルを発射し，その最終点とイン石の先端の部分が一致すれば，イン石は爆発します。イン石が爆破されると，しばらく爆煙が残り，別のイン石がまきこまれて爆発することもあります。

最初，イン石は画面に3コでてきます。10コ爆破させるごとに，イン石が1コずつふえ，同時にボーナス点がもらえます。

K　EY操作

ターゲット・スコープの移動は，上が I，下が M，右が K，左が J です。ミサイルの発射は，スペース・キーです。

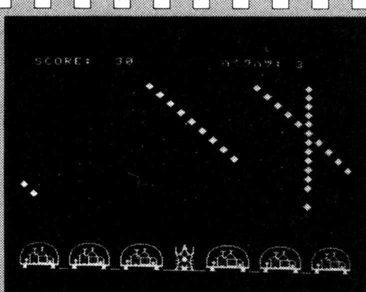
お　わりに

このゲームは，グラフィック1ページとテキスト画面とのスーパー・インポーズを行なっているため，ちらちらするのが気になります。

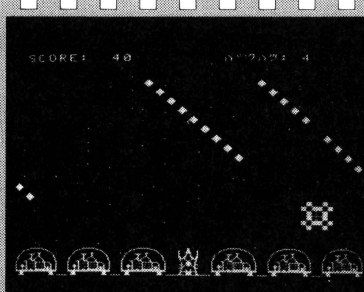
グラフィック画面は，ただバックの絵をかいているだけで，ゲームはテキスト画面で行ないます。よくあるパターンのゲームですが，ぼくはおもしろいゲームだと思っています。

★

★



《写真1》グラフィック画面を使ったゲームです



《写真2》イン石を爆破したときの画面



《写真3》ゲーム・エンド

★ベーマガがDELUXEを買った。「ヤッター」……帰りの電車がない。(岡山県久米郡・植月 薫15才)……【影：♪バカは死ななきゃ～♪編：生まれ変わると性格も変わるの？影：うん，だからメイドインっていうんだよ。】

《第1表》変数表

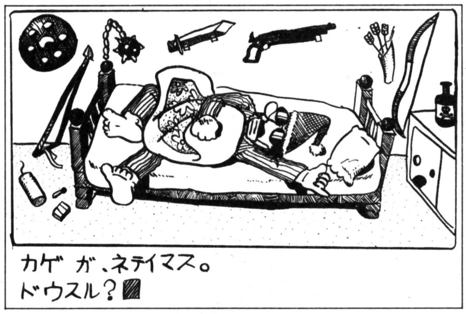
H	ドーム都市の数
L	イン石の数
L1	イン石の落ちる速さ
L2	爆煙が残る時間
S	スコア
S1	面ごとの爆破した数
S2	爆破した数
X, Y	スコープの座標
Z, W	ミサイルの座標
Z1, W1	〃 終点座標
E	1のとき ミサイルがでている 2のとき ミサイルがだせる 3のとき イン石に当たったかどうかの判定中
M	判定中の時間のタイマー
A1(X)	イン石の絶対番地
A (X)	イン石の傾き
B1(X)	イン石の始点の絶対番地

CHECKER FLAG

編：おどろいたでしょ，影さん！ BM−Jrでこんなステキな画面がだせるなんて。

影：それはユーザーさんに失礼さんじゃんか。なんてったってマイコンの元祖ベーシックマスターの流れをくんでるマシンなんだぜ。

Dr.D：そのとおり。最近のマイコンは，なんだかんだと機能ばっかりつけとるが，ホビーストにはシンプルなマシンの方がいい。



評…影さんは死んだふりがうまいんですヨ（編）

by MC-A

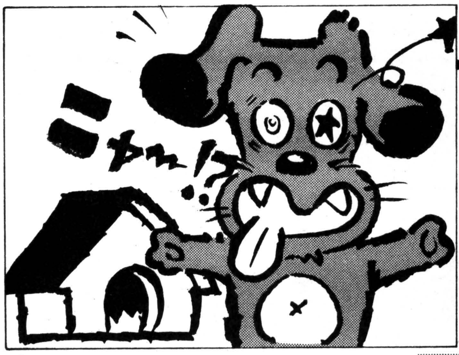
イン石爆破ゲームのプログラム・リスト

```
100 REM [X]
110 LET C=$E890:POKE C+2,1
120 DIM A(13),A1(13),B1(13)
130 CALL $E38D:POKE $EFE0,0:CLEAR
140 RANDOMIZE
150 LET CURSOR=8,12:POKE C,6:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲ・・"
160 REM --- ｸﾞﾗﾌｨｯｸｶﾞﾒﾝ ---
170 FOR I=1 TO 100:POKE RND($17AF)+$920,1:NEXT I:REM ^^ｼﾞﾒﾝ
180 FOR I=$20E0 TO $20FF:POKE I,$FF:NEXT I:REM ^^^ﾎｼ
190 REM ^^ ﾄﾞｰﾑ ^^
200 FOR I=$1E00 TO $1E0C STEP 5
210 RESTORE
220 FOR I1=0 TO $2E0 STEP $20
230 FOR I2=0 TO 3
240 READ U:POKE I+I1+I2,U
250 NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
260 FOR I=$1E12 TO $1E1C STEP 5
270 RESTORE
280 FOR I1=0 TO $2E0 STEP $20
290 FOR I2=0 TO 3
300 READ U:POKE I+I1+I2,U
310 NEXT I2:NEXT I1:NEXT I
320 REM ^^ ﾎｳﾀﾞｲ ^^
330 FOR I=$1E0F TO $20EF STEP $20
340 READ U1:READ U2:POKE I,U1,U2
350 NEXT I
360 REM --- ﾄﾞｰﾑﾉﾃｷｽﾄｶﾞﾒﾝ ---
370 CLEAR :POKE C,5
380 FOR I=$3C0 TO $3CA STEP 5
390 POKE I-31,$A0,$A0:POKE I,$A0,$A0,$A0,$A0:NEXT I
400 FOR I=$3D2 TO $3DC STEP 5
410 POKE I-31,$A0,$A0:POKE I,$A0,$A0,$A0,$A0:NEXT I
420 POKE C,4:POKE $3AF,$00,$00:POKE $3CF,$00,$00:REM ^^^ ﾎｳﾀﾞｲ
430 REM --- ｼｮｷｾｯﾃｲ ---
440 LET H=6
450 LET L=3:LET L1=.8:LET L2=-10:LET S=0:LET S2=0
460 LET X=16:LET Y=10
470 LET S1=0
480 LET Z=0:LET W=0:LET Z1=0:LET W1=0
490 LET E=0:LET Q=0
500 LET M=0
510 FOR I=1 TO L
520 LET A(I)=INT(RND(3)+31)
530 LET A1(I)=INT(RND(96)+$120):LET B1(I)=A1(I)
540 NEXT I
550 POKE C,7
560 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE: ";S;"      "
570 LET CURSOR=19,0:PRINT "ﾊﾞｸﾊﾂ:";S2;"    "
580 POKE C+2,0:POKE $EFE0,$40
590 REM ---- KEYｼｮﾘ ﾅﾄﾞ ----
600 LET I$=INKEY$
610 IF I$="J" THEN IF X>0 THEN LET X=X-1:GOTO 660
620 IF I$="K" THEN IF X<31 THEN LET X=X+1:GOTO 660
630 IF I$="I" THEN IF Y>1 THEN LET Y=Y-1:GOTO 660
640 IF I$="M" THEN IF Y<19 THEN LET Y=Y+1:GOTO 660
650 IF I$=" " THEN IF E=0 THEN GOTO 710
660 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($80);
670 GOSUB 1000
680 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";
690 IF E=1 THEN GOTO 740
700 GOTO 590
710 REM --- ﾐｻｲﾙ ---
720 MUSIC T3P0Q2DﾚQ3P2DﾄT4P5
730 LET Z=16:LET W=20:LET E=1:LET Z1=X:LET W1=Y
740 IF (W1>8)*((Z1<12)+(Z1>19)) THEN GOTO 800
```

★うちのさつま汁には里芋が少なくて探しまくってやっと見つけて一言!!里芋発見伝。（福岡県宗像市・**塩津拓也13才**）……【**編**：シャレてるネ！**影**：うん，スジがいい。**編**：ウマイ!!**影**：うん，ほんとウマイねこのイモは！】

```
750 REM ^^^^ 1 ^^^^
760 IF W=W1 THEN GOTO 860
770 LET CURSOR=Z+.5,W:PRINT "・";
780 LET Z2=(Z1-16)/(20-W1):LET Z=Z+Z2:LET W=W-1
790 GOTO 600
800 REM ^^^^ 2 ^^^^
810 IF Z=Z1 THEN GOTO 930
820 LET CURSOR=Z,W+.5:PRINT "・";
830 LET Z5=2*(X>15)-1:LET Z=Z+Z5:LET W2=(20-W1)/(Z5*(Z1-16)):LET W=W-W2
840 GOTO 600
850 REM ---- ﾐｻｲﾙｦ ｹｽ ----
860 REM ^^^^^ 1 ^^^^^
870 LET CURSOR=16,20:PRINT " "
880 LET Z4=16:FOR I=19 TO W1 STEP -1
890 LET Z4=Z4+Z2:LET CURSOR=Z4+.5,I:PRINT " ";
900 NEXT I
910 LET W9=INT(W1+.5):LET Z9=INT(Z1+.5):LET E=2:LET M=0
920 GOTO 590
930 REM ^^^^^ 2 ^^^^^
940 LET CURSOR=16,20:PRINT " "
950 LET W4=20:FOR I=16 TO Z1 STEP Z5
960 LET W4=W4-W2:LET CURSOR=I+Z5,W4+.5:PRINT " ";
970 NEXT I
980 LET W9=INT(W1+.5):LET Z9=INT(Z1+.5):LET E=2:LET M=0
990 GOTO 590
1000 REM ---- ｲﾝｾｷﾉｳｺﾞｷ ----
1010 LET Q=Q+1:IF Q=L+1 THEN LET Q=1
1020 IF A1(Q)<0 THEN LET A1(Q)=A1(Q)-1:IF A1(Q)<L2 THEN GOSUB 1390
1030 IF A1(Q)<0 THEN RETURN
1040 IF RND(1)>L1 THEN LET A1(Q)=A1(Q)+A(Q)
1050 POKE A1(Q),$97
1060 IF E<>2 THEN GOTO 1090
1070 LET M=M+1:IF M=5 THEN LET E=0
1080 IF A1(Q)=W9*32+Z9+$100 THEN GOSUB 1140
1090 IF PEEK(A1(Q)+A(Q))=$00 THEN GOTO 1800
1100 IF PEEK(A1(Q)+A(Q))=$A0 THEN GOTO 1470
1110 IF PEEK(A1(Q)+A(Q))<$10 THEN GOSUB 1140
1120 IF A1(Q)>$3BF THEN GOSUB 1750
1130 RETURN
1140 REM ---- ｲﾝｾｷｦ ｹｽ ----
1150 FOR I0=B1(Q) TO A1(Q) STEP A(Q)
1160 POKE I0,$20:NEXT I0
1170 REM ---- ﾊﾞｸｴﾝ ----
1180 LET A(Q)=A1(Q)-1:REM ---ﾊﾞｸｴﾝﾉ ﾊﾞﾝﾁ
1190 LET A1(Q)=-1:REM ---ﾊﾞｸｴﾝﾉ ﾀｲﾏｰ
1200 REM ---- ﾊﾞｸﾊﾂﾀﾞｰ ----
1210 LET M=4
1220 POKE C+2,1:POKE C,2
1230 POKE A(Q)-32,11,15,2:POKE A(Q),4,$9D,9:POKE A(Q)+32,2,14,11
1240 POKE C+2,0
1250 LET S1=S1+1:LET S=S+10:LET CURSOR=8,0:PRINT S;" "
1260 LET S2=S2+1:LET CURSOR=25,0:PRINT S2;" "
1270 IF S1<10 THEN RETURN
1280 REM --- ﾎﾞｰﾅｽﾅﾄﾞ ---
1290 LET L2=L2+.7:LET L=L+1:LET L1=L1-.03
1300 POKE C+2,1
1310 LET CURSOR=10,10:POKE C,7:PRINT "BONUS";50*L
1320 LET S=S+50*L:LET CURSOR=8,0:PRINT S
1330 IF L>12 THEN LET L=3:LET L1=L1+.25:LET L2=-10
1340 MUSIC RRRRRRR
1350 POKE C,6
1360 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32);:NEXT I
1370 POKE C+2,0
1380 GOTO 460
1390 REM --- ﾊﾞｸｴﾝｦ ｹｽ ---
1400 POKE C+2,1:POKE C,6
1410 POKE A(Q)-32,32,32,32:POKE A(Q),32,32,32:POKE A(Q)+32,32,32,32
1420 POKE C+2,0
1430 REM --- ｲﾝｾｷｦ ﾂｸﾙ ---
1440 LET A(Q)=INT(RND(3)+31)
1450 LET A1(Q)=INT(RND(96)+$120):LET B1(Q)=A1(Q)
1460 RETURN
1470 REM --- ﾄﾞｰﾑﾄｼ ﾊｶｲ ---
1480 LET D=(A1(Q)+A(Q))-INT((A1(Q)+A(Q))/32)*32
1490 IF D<4 THEN LET V=$1E00:LET V1=0:GOTO 1550
1500 IF D<9 THEN LET V=$1E05:LET V1=5:GOTO 1550
1510 IF D<14 THEN LET V=$1E0A:LET V1=10:GOTO 1550
1520 IF D<22 THEN LET V=$1E12:LET V1=18:GOTO 1550
1530 IF D<27 THEN LET V=$1E17:LET V1=23:GOTO 1550
1540 LET V1=28:LET V=$1E1C
1550 POKE V,$01,$10,$80,$80:POKE V+$20,$20,$89,$11,$80
1560 POKE V+$40,$10,$86,$11,$00:POKE V+$60,$10,$52,$09,$08
1570 POKE V+$80,$0C,$5A,$CA,$10:POKE V+$A0,$44,$44,$04,$60
1580 POKE V+$C0,$40,$69,$80,$45:POKE V+$E0,$25,$28,$92,$26
1590 POKE V+$100,20,40,$DA,40:POKE V+$120,$12,$38,$3C,$30
1600 POKE V+$140,$0A,$31,$70:POKE V+$160,$12,$31,$F0,$2C
1610 POKE V+$180,$02,$01,$7F,$84:POKE V+$1A0,$31,$38,$30,$C6
1620 POKE V+$1C0,$21,$10,$68,$80:POKE V+$1E0,$01,$11,$84,$10
1630 POKE V+$200,$00,$95,$02,$D3:POKE V+$220,$74,$80,$05,$D5
1640 POKE V+$240,$80,$55,$80,$99:POKE V+$260,$80,$10,$45,$81
1650 POKE V+$280,$FF,$F0,$DE,$1F:POKE V+$2A0,$3C,$08,$00,$70
1660 POKE V+$2C0,$38,$04,$00,$F8:POKE V+$2E0,$78,$00,$01,$52
1670 POKE C+2,1:POKE C,$B
1680 LET CURSOR=V1,21:PRINT CHR$(32,32,32,32,10,8,8,8,8,32,32,32,32);
1690 POKE C+2,0
1700 MUSIC Q2DｼﾄﾞC
1710 FOR I=B1(Q) TO A1(Q) STEP A(Q):POKE I,32:NEXT I
1720 LET H=H-1:GOSUB 1440
1730 IF H=0 THEN GOTO 1800
1740 RETURN
1750 REM --- ﾌﾊﾂﾉｲﾝｾｷｦ ｹｽ ----
1760 FOR I=B1(Q) TO A1(Q) STEP A(Q):POKE I,32:NEXT I
1770 LET S=S-20:LET CURSOR=8,0:PRINT S;" "
1780 GOSUB 1430
1790 RETURN
1800 REM ---- GAME END ----
1810 POKE C+2,1:POKE C,7
1820 FOR I=1 TO 150
1830 POKE $EE80,$D0+INT(RND($30)),0
1840 POKE RND($2FF)+$100,INT(RND(2)+$FC):NEXT I
1850 LET CURSOR=8,6:POKE C,$BD:PRINT "ｾｶｲﾉ ｵﾜﾘﾀﾞ!!!!"
1860 LET CURSOR=8,10:POKE C,7:PRINT " GAME END "
1870 LET CURSOR=6,12:POKE C,$A6:PRINT "START HIT ANY KEY!"
1880 POKE C,4:LET CURSOR=9,14:PRINT "YOUR SCORE";S:LET CURSOR=9,16:PRINT "ｺﾜｼﾀ
ﾐｻｲﾙ";S2
1890 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 1890
1900 CLEAR :LET CURSOR=7,11:POKE C,6:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ.."
1910 POKE $EFE0,0:GOTO 190
1920 REM === ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ ===
1930 REM ---- ﾄﾞｰﾑﾄｼ ----
1940 DATA $00,$1F,$F8,$00,$00,$E0,$07,$00,$03,$00,$00,$C0,$04,$00,$00,$20
1950 DATA $08,$00,$70,$10,$10,$3E,$20,$08,$20,$08,$20,$04,$20,$08,$60,$04
1960 DATA $40,$08,$90,$02,$40,$39,$08,$02,$40,$4A,$04,$02,$83,$8E,$04,$01
1970 DATA $80,$81,$FF,$C1,$80,$95,$02,$21,$84,$81,$4A,$11,$8E,$81,$02,$11
1980 DATA $8E,$A5,$4A,$D1,$84,$81,$02,$D1,$84,$99,$FE,$D1,$FF,$FF,$FF,$FF
1990 DATA $FF,$FF,$FF,$FF,$1C,$00,$00,$38,$1C,$00,$00,$38,$3E,$00,$00,$7C
2000 REM ---- ﾎｳﾀﾞｲ ----
2010 DATA $01,$80,$01,$80,$41,$82,$43,$C2,$43,$C2,$42,$42,$42,$42,$66,$66
2020 DATA $6C,$36,$3C,$3C,$22,$44,$21,$84,$13,$C8,$13,$C8,$73,$CE,$15,$A8
2030 DATA $18,$18,$70,$0E,$12,$48,$22,$44,$3F,$FC,$23,$C4,$63,$C6,$FF,$FF
```


★Dr.と編集長はバイク，編さんはなにで電波新聞社に来てますか？(大阪府豊中市・**上田　繁13才**)……【**編**：もち，電車です。で，影さんはなんで来てるの？**影**：悪いか？**編**：ン？あの一。**影**：そんなに私がじゃまなのか？】

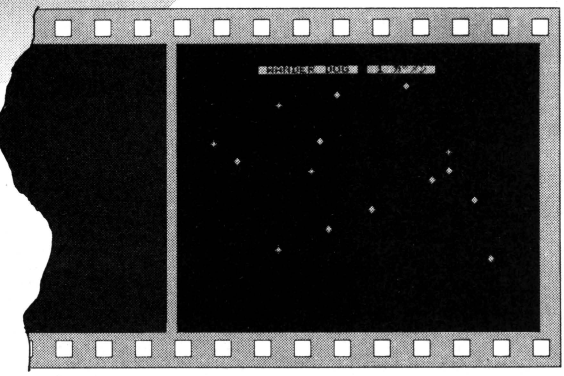


ベーシックマスターLIII/マーク5用

ワンダー・ドッグ

国沢　雄二

放浪癖(ほうろうへき)があり光る物が好きな犬が，金を拾ってゆくゲームです。中に落し穴があり，落ちるとそれまでです。気をつけて進みましょう。



《写真１》犬の動きに注目しましょう！

ゲームのやりかた

ＲＵＮすると，右上のタイマーがスタートです。ゲームには直接関係ありませんが，２人以上で競争する場合に役立ちます。

犬は，中央で点滅している丸印です。→←↑↓キーで動きますが，最初と境界に来た場合は縦横方向にしか動きません。通常は斜めに動きます。

犬がすべての金を拾い終ると，１面クリアです。クリア面数が増えれば，金の数と穴の数が増えます。

さて，あなたは何面までクリアできますか？

CHECKER FLAG

編：単純なゲームですけど，動きがおもしろいですね。

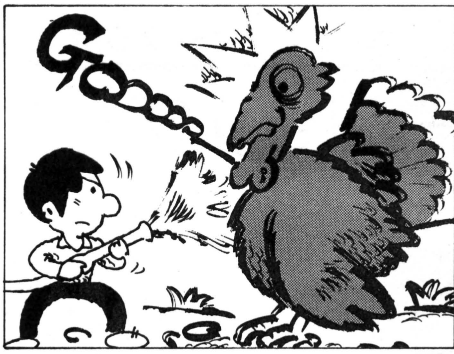
Dr.D：カーソル・キーの一つが押されると，その方向に動きだし，つぎのキーが入ると上下左右の動きが合成されて斜め方向にも動けるというテクニックだ。非常におもしろいぞ。

編：さっそく，あなたのプログラムに応用してみてください。

ワンダー・ドッグのプログラム・リスト

```
100 GAM=1
110 CLS
120 RANDOMIZE(TIME)
130 TIME$="00/00/00":SC=0:BL=GAM*5+5
140 SCREEN 0,,1:WIDTH 40
150 COLOR 13,0:LOCATE 8,0:PRINT" WANDER DOG ■";GAM;"ｶﾞﾒﾝ "
160 COLOR 3
170 FOR I=1 TO GAM*3+2:C=INT(RND*38)+1:L=INT(RND*23)+1
180 IF SCREEN(C,L)=0 THEN LOCATE C,L:PRINT "+";:ELSE I=I-1
190 NEXT
200 COLOR 6
210 FOR I=1 TO BL:C=INT(RND*38)+1:L=INT(RND*23)+1
220 IF SCREEN(C,L)=0 THEN LOCATE C,L:PRINT "◆";:ELSE I=I-1
230 NEXT
240 C=20:L=13:CW=0:LW=0
250 COLOR 2
260 '--- LOOP ---
270 COLOR 4:LOCATE 30,0:PRINT TIME$
280 K$=INKEY$
290 COLOR 2:LOCATE C,L:PRINT"●";
300 COLOR 5:LOCATE C,L:PRINT"●";
310           LOCATE C,L:PRINT" ";
320 IF K$=CHR$(28) THEN CW=+1:GOTO 280
330 IF K$=CHR$(29) THEN CW=-1:GOTO 280
340 IF K$=CHR$(30) THEN LW=-1:GOTO 280
350 IF K$=CHR$(31) THEN LW=+1:GOTO 280
360 C=C+CW
370 L=L+LW
380 C=C-(C<0)+(C>39)
390 L=L-(L<1)+(L>23)
400 Z=SCREEN(C,L)
410 IF Z=ASC("◆") THEN SC=SC+1:LOCATE 0,0:PRINT"ﾉｺﾘ=";BL-SC:POKE &HFFD4,128:BEEP
:POKE &HFFD4,0:IF SC=BL THEN 560
420 IF Z=ASC("+") THEN 450
430 COLOR 2:LOCATE C,L:PRINT"●";
440 GOTO 260
450 COLOR 2:FOR I=1 TO 20
460 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0
470 LOCATE C,L:PRINT "+";
480 FOR J=1 TO 20:NEXT
490 LOCATE C,L:PRINT "×";
500 NEXT
510 COLOR 4:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
520 COLOR 5:LOCATE 15,13:PRINT"ｽｺｱ=";SC
530 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 530
540 K$=INPUT$(1)
550 GOTO 100
560 COLOR 1:LOCATE 15,12:PRINT "GAME END"
570 COLOR 5:LOCATE C,L:PRINT"●";
580 POKE &HFFD4,128:FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT:POKE &HFFD4,0
590 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 590
600 K$=INPUT$(1)
610 GAM=GAM+1
620 GOTO 110
```

★うちのデータレコーダーはラジオが聞けるのよね。すごいでしょう。(愛知県海部郡・**森之賢治12才**)……【**影**：すんごいね！**編**：そんとおりですねん。**影**：なんで**ん**をつけんですんか？**編**：わからんとですねん。**影**：んじゃねー。】



ベーシックマスターLⅢ/マーク5用

DORIN FIRE

信原　長雄

ある国の核実験で，七面鳥の怪物〝ＤＯＲＩＮ〟が生まれ，あなたの家を攻めてきた。ＤＯＲＩＮの武器は，放射能ビームだ。そこであなたは，必殺イガイガ光線銃でＤＯＲＩＮをやっつけねばなりません。

PLAY

４階建てのビルの各部に，ＤＯＲＩＮが１羽ずついます。ところがDOR̲INは，あなたより背が高いのです。あなたは5のキーを押して背のびして，光線を発射します。もし背のびしないで光線を発射すると，おこったＤＯＲＩＮが放射能ビームであなたをやっつけてゲーム・オーバーです。

ＤＯＲＩＮをやっつけるには，光線を２回当ててください。１回当てるとＤＯＲＩＮが紫色になり，ときどき赤色になってビームを発射するので注意しましょう。赤色のＤＯＲＩＮに光線は効きません。それから，すべてのＤＯＲＩＮを紫色にしないと，２回目の光線も効かないのです。

ＤＯＲＩＮを４羽やっつけると，１面クリアです。両側の壁は，反対側へのワープ・トンネルです。中央で上下移動すると，得点が上ります。

おっと，背のびしたままで歩くと，ひっくりかえってゲーム・オーバーになるのでした。

参考　I/O 別冊「ベーシックマスター活用研究」の「ＣＡＮＤＥＬ」工学社
ベーマガ83年３月号「ＳＥＡ　ＷＡＲＳ」

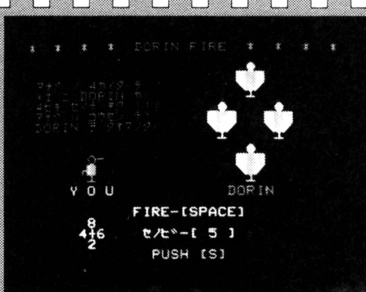
《第１表》プログラム・マップ

10～ＲＥＭ	470～自分がこけた
20～マシンゴ書きこみ	510～ＤＯＲＩＮにつかまった
60～初期設定	540～ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
110～スコア表示	650～ＦＩＲＥ(自分)
130～ゲーム中の音	870～タイトル
140～ＤＯＲＩＮ処理	1010～面クリア
260～自分処理	1110～ゲーム画面表示
390～敵移動サブ	1180～ＦＩＲＥ(敵)
430～背のびサブ	

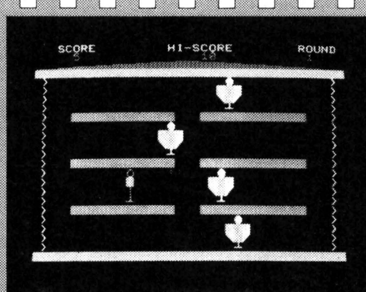
CHECKER FLAG

編：キャラクタを見ると，ははーん，森くんのキャラだなって，すぐわかっちゃいますね。でも，ゲームはまったくのオリジナルですよ。

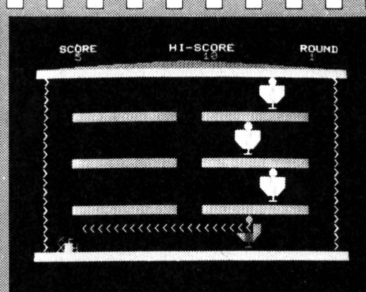
Dr.D：キー入力があいまいな気がするが，全体的にまとまった作品だ。ＯＫ！



《写真１》キー操作の説明



《写真２》イガイガ光線の攻撃だー!!



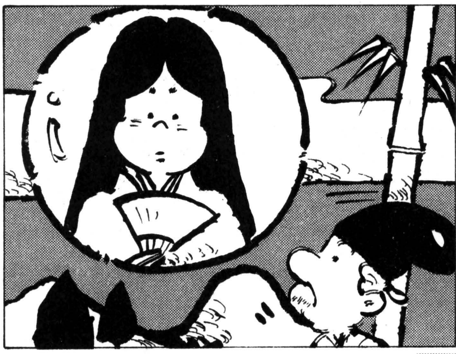
《写真３》ピロピロ～～ン!! マ・ケ・タ……

★友人はＰＢ-100を買い後悔してぴゅう太を買った。しかしこれにも後悔してぴゅう太にＸ１と名づけ満足している。(兵庫県多紀郡・**浅井こうわ15才**)……【**編**：いいじゃないですかそれで満足できれば。友人君，ガンバ!!】

DORIN FIREのプログラム・リスト

```
10 REM ((DORIN FIRE by.NOBUHARA NAGAO))
20 DEFUSR=&H7300
30 RESTORE 40:FOR I=&H7300 TO &H7318:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATA E6,2,86,8F,B7,FF,D3,5A,26,FD,E6,2,86,7F,B7,FF,D3,5A,26,FD,6A,3,26,E8,39
50 POKE&HFFD4,128
60 SCREEN ,,1:GOSUB 870
70 DEFINTA-Z:RANDOMIZE(TIME/3):DIM X(4),Y(4),M(4)
80 H=0:S=0:R=1:Z$="-o"
90 Z$="-o":M=0:X=35:Y=20:HH=0
100 FOR I=1 TO 4:X(I)=RND*30+4:Y(I)=I*4+(I-1):M(I)=5:NEXT
110 LOCATE3,1:PRINTUSING"###";S
120 LOCATE20,1:PRINTUSING"###";H:LOCATE33,1:PRINT R
130 A=USR(-100*256+30)
140 IF INT(RND*(5-R))=1 THEN 260
150 FOR I=1 TO 4:IF M(I)=0 THEN 250
160 LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ":LOCATEX(I)-1,Y(I)+1:PRINT"   ":LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:
PRINT"   ":LOCATEX(I),Y(I)+3:PRINT" "
170 IF INT(RND*2)+1=1 THEN 390
180 Z=RND*2+1:IF Z=1 AND X(I)>3 THEN X(I)=X(I)-1
190 IF Z=2 AND X(I)<35 THEN X(I)=X(I)+1
200 COLOR M(I)
210 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"●":LOCATEX(I)-1,Y(I)+1:PRINT"■■■":LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:
PRINT"▼▼":LOCATEX(I),Y(I)+3:PRINT"┴"
220 IF M(I)=2 AND INT(RND*2+1)=1 THEN 1190
230 IF X(I)=X AND Y(I)=Y-1 THEN 510
240 IF INT(RND*(11-R))=1 AND M(I)=3 THEN M(I)=2
250 NEXT
260 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 650
270 IF M=1 AND I$="4" OR M=1 AND I$="6" OR M=1 AND I$="8" OR M=1 AND I$="2" THEN
 470
280 LOCATEX-1,Y-1:PRINT"   ":LOCATEX-1,Y:PRINT"   ":LOCATEX-1,Y+1:PRINT"   ":LOC
ATEX,Y+2:PRINT" "
290 IF I$="8" AND Y>5 THEN IF X=3 OR X=35 OR X=19 THEN Y=Y-5
300 IF I$="2" AND Y<20 THEN IF X=3 OR X=35 OR X=19 THEN Y=Y+5
310 IF I$="4" THEN X=X-1:Z$="-o":IF X<3 THEN X=35
320 IF I$="6" THEN X=X+1:Z$="o-":IF X>35 THEN X=3
330 COLOR 4:IF X=19 THEN IF I$="2" OR I$="8" THEN S=S+20
340 IF I$="5" AND M=1 THEN M=0:GOTO 360
350 IF I$="5" AND M=0 OR M=1 THEN 430
360 IF Z$="-o" THEN LOCATEX-1,Y:PRINT"-o":LOCATEX,Y+1:PRINT"■ ":LOCATEX,Y+2:PRIN
T"┴"
370 IF Z$="o-" THEN LOCATEX,Y:PRINT"o-":LOCATEX-1,Y+1:PRINT"┏■":LOCATEX,Y+2:PRIN
T"┴"
380 GOTO 110
390 QX=SGN(X-X(I)):X(I)=X(I)+QX*2
400 IF X(I)>35 THEN X(I)=35
410 IF X(I)<3 THEN X(I)=3
420 GOTO 200
430 LOCATEX,Y+2:PRINT"┴":LOCATEX,Y+1:PRINT"|":LOCATEX,Y:PRINT"■":M=1
440 IF Z$="-o" THEN LOCATEX-1,Y-1:PRINT"-o"
450 IF Z$="o-" THEN LOCATEX,Y-1:PRINT"o-"
460 GOTO 380
470 LOCATEX-1,Y-1:PRINT"   ":LOCATEX-1,Y:PRINT"   ":LOCATEX-1,Y+1:PRINT"   ":LOC
ATEX,Y+2:PRINT" "
480 IF Z$="-o" THEN COLOR 4:LOCATEX-1,Y+1:PRINT" ┬x":LOCATEX-1,Y+2:PRINT"H■o"
490 IF Z$="o-" THEN COLOR 4:LOCATEX-1,Y+1:PRINT"x┌":LOCATEX-1,Y+2:PRINT"x■H"
500 FOR I=0 TO 250:EXEC&HF7A9:NEXT:GOTO 540
510 FOR J=7 TO 49 STEP7:LOCATEX(I),Y(I):PRINT"●":LOCATEX(I)-1,Y(I)+1:PRINT"■■■":
LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:PRINT"▼▼":LOCATEX(I),Y(I)+3:PRINT"┴"
520 M(I)=J/7:EXEC&HF7A9:COLOR M(I):NEXT
530 IF RND*10+1<2 THEN 540 ELSE 510
540 CLS:LOCATE0,1:COLOR 1:PRINT" *  *  *  *              *  *  *  *"
550 LOCATE13,1:COLOR 2:PRINT"DORIN FIRE"
560 LOCATE7,7:COLOR 3:PRINT"― G A M E  O V E R ―"
570 COLOR 1:LOCATE10,10:PRINT"YOUR SCORE ";S:IF S>H THEN H=S
580 COLOR 2:LOCATE10,12:PRINT"HING SCORE ";H
590 LOCATE10,16:COLOR 4:PRINT"o-":LOCATE9,17:PRINT"┏■":LOCATE10,18:PRINT"┴"
600 LOCATE25,15:COLOR 5:PRINT"●":LOCATE24,16:PRINT"■■■":LOCATE24,17:PRINT"▼▼":L
OCATE25,18:PRINT"┴"
610 LOCATE12,16:COLOR 6:PRINT"***      ((((" 
620 LOCATE13,20:COLOR 3:PRINT"PUSH [S]"
630 IF INKEY$="S" THEN A=USR(-100*256+30):GOSUB 870 ELSE 630
640 S=0:R=1:GOTO 90
650 IF M=1 THEN YY=Y-1 ELSE YY=Y
660 IF Z$="-o" THEN XX=X-1
670 IF Z$="o-" THEN XX=X+1
680 FOR SS=1 TO 8
690 P=SCREEN(XX,YY):IF P=ASC(")") THEN 270
700 IF P=ASC("●") THEN 780
710 IF P=ASC("■") THEN 1180
720 COLOR 6:LOCATEXX,YY:PRINT"*"
730 IF Z$="-o" THEN ZX=XX-1
740 IF Z$="o-" THEN ZX=XX+1
750 LOCATEXX,YY:PRINT" "
760 XX=ZX:A=USR(100*256+30)
770 NEXT:GOTO 270
780 I=Y/5
790 IF M(I)=5 THEN M(I)=3:HH=HH+1:S=S+5:GOTO 270
800 IF M(I)=3 AND HH>=4 THEN 810 ELSE 270
810 LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ":LOCATEX(I)-1,Y(I)+1:PRINT"   ":COLOR 1:S=S+10
820 M(I)=0:IF RND*10>5 THEN 840
830 LOCATEX(I)-2,Y(I)+2:PRINT" ◢◢ ":LOCATEX(I)-2,Y(I)+3:PRINT"H■■*":GOTO 850
840 LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:PRINT" ◣◣":LOCATEX(I)-1,Y(I)+3:PRINT"x■■H"
850 HH=HH+1:IF HH=8 THEN 1010
860 GOTO 270
870 CLS:LOCATE0,1:COLOR 1:PRINT" *  *  *  *              *  *  *  *":LOCATE13,1:
COLOR 2:PRINT"DORIN FIRE"
880 LOCATE2,5:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ﾑｶｲﾀﾞﾃ ﾉ":LOCATE2,6:PRINT"ｲｴ ﾆ DORIN ｶﾞ"
890 LOCATE2,7:PRINT"ﾑﾋｷ ｾﾒﾃ ｷﾀ !!!":LOCATE2,8:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ｺｳｾﾝ ﾃﾞ"
900 LOCATE2,9:PRINT"DORIN ｦ ﾀｵｽﾉﾀﾞ":COLOR 3
910 LOCATE25,3:PRINT"●":LOCATE24,4:PRINT"■■■":LOCATE24,5:PRINT"▼▼":LOCATE25,6:P
RINT"┴":COLOR 5
920 LOCATE21,7:PRINT"●      ●":LOCATE21,8:PRINT"■■■    ■■■"
930 LOCATE21,9:PRINT"▼▼     ▼▼":LOCATE21,10:PRINT" ┴      ┴":COLOR 3
940 LOCATE25,11:PRINT"●":LOCATE24,12:PRINT"■■■":LOCATE24,13:PRINT"▼▼":LOCATE25,
14:PRINT"┴":COLOR 4
950 LOCATE23,15:PRINT"DORIN"
960 LOCATE8,12:PRINT"o-":LOCATE7,13:PRINT"┏■":LOCATE8,14:PRINT"┴":LOCATE6,15:COL
OR 5:PRINT"Y O U":COLOR 7
970 LOCATE13,17:PRINT"FIRE-[SPACE]":LOCATE14,19:PRINT"ｾﾉﾋﾞ-[ 5 ]"
980 LOCATE8,18:PRINT"8":LOCATE7,19:PRINT"4+6":LOCATE8,20:PRINT"2":COLOR 3
990 LOCATE15,21:PRINT"PUSH [S]"
1000 IF INKEY$="S" THEN BEEP:GOSUB 1120:RETURN ELSE 1000
1010 CLS:COLOR 1:LOCATE0,1:PRINT" *  *  *  *              *  *  *  *"
1020 COLOR 2:LOCATE13,1:PRINT"DORIN FIRE":COLOR 6
1030 LINE(4,4)-(31,21),"※",3,B
1040 LOCATE12,6:PRINTR;"ﾒﾝ ｸﾘｱ":COLOR 4
1050 LOCATE7,9:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ";R;"ﾒﾝ ｦ ｸﾘｱ ｽﾙｺﾄ"
1060 LOCATE7,11:PRINT"ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ｡":LOCATE7,13
1070 PRINT"ﾖｸ ｺｺﾏﾃﾞ ｷﾀ! ﾎﾒﾃﾔﾙｿﾞ":LOCATE7,15
1080 PRINT"ｼｶｼ ﾂｷﾞ ﾊ ｿｳｶﾝﾀﾝ ﾆﾊ":LOCATE7,17
1090 PRINT"ｲｸﾏｲ｡ ﾊﾊﾊﾊﾊ":LOCATE14,19:COLOR 5
1100 PRINT"PUSH [S]":R=R+1:IF R=9 THEN R=1
1110 IF INKEY$="S" THEN CLS:GOSUB 1120:HH=0:M=0:X=35:Z$="-o":GOTO 100 ELSE 1110
1120 CLS:COLOR 7:LOCATE0,0:PRINT"   SCORE          HI-SCORE          ROUND":COLOR 2
1130 LOCATE0,2:PRINT"________________________________________"
1140 LINE(0,3)-(38,3),"■",6:LINE(0,23)-(38,23),"■",6
1150 LINE(1,4)-(1,22),")",7:LINE(37,4)-(37,22),")",7
1160 FOR I=8 TO 18 STEP 5:LINE(5,I)-(17,I),"■",1:LINE(21,I)-(33,I),"■",1:NEXT
1170 RETURN
1180 I=Y/5
1190 BEEP:LINE(X(I),Y(I)+1)-(X,Y(I)+1),"(",6:M(I)=3:IF Y(I)<>Y-1 THEN 1210
1200 GOTO 470
1210 LINE(X(I),Y(I)+1)-(X,Y(I)+1)," ",7
1220 GOTO 250
```

★T．Y君はプログラムを入力したが走らせ方がわからず，やむなく電源を切ったという暗い経験の持ち主です。（神奈川県横浜市・野尻基裕17才）……【編：影さんなんかマイコンルームの配電盤の電源を切っちゃったんだから。】



ベーシックマスターLⅢ/マーク5用

THE KAGUYA

鷲尾　彰一

今は昔の物語。かぐや姫を月につれていかれたおじいさんは，未練が残るばかり。そこで，おじいさんは仙人に頼んでつれもどそうとしましたが，仙人はこう言いました。「わしがつれもどすのはむりだが，そなたならできる。この高熱バリヤーと宇宙船をつかい，月のエイリアンをたおしてかぐや姫をつれもどしなさい」。

おじいさんは，宇宙船に乗り月へ向った。月でおじいさんは，自分の失敗に気がついた。ぬわんと，エイリアンは透明だったのでした。

遊びかた

ビルの屋上にかぐや姫がいます。エイリアンは各階に1匹いて，透明ですがあなたの前後四キャラ以内(1面ごとに一つずつふえる。七キャラが最高)にくると，音で知らせてくれます。

バリヤーをはると，前後二キャラが発光して，エイリアンがいれば蒸発して点数がつきます。バリヤーは最初が8発で，1面ごとにプラス8発です。1人死ぬと8発になります。♣は地雷で，バリヤーを使って消せます。◆にあたると死にます。これをバリヤーでつぶすと，ゲーム・オーバーになります。それと，各階の1番右にくると，ワープして1番左にきます。

操作方法

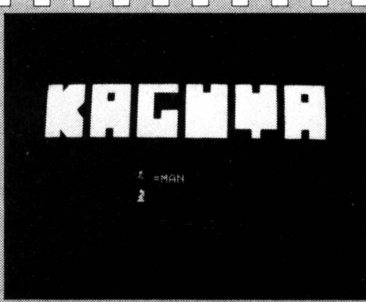
2468で上下左右，スペース・キーでバリヤーを発射します。

CHECKER FLAG

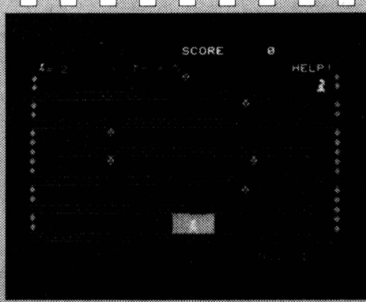
編：マーク5の特徴は，なんといってもキャラクタ定義ですね。このゲームも，キャラのうまさが採用の理由の一つになってます。

Dr.D：ゲームとしてはよくみかけるものだけに，いま一歩という感じだが，ぶなんにまとめたプログラムということでOK！

影：アイデア優先のベーマガで，採用されるにはオリジナルで勝負しかないよ。



《写真1》タイトル画面



《写真2》バリヤーをはったところ



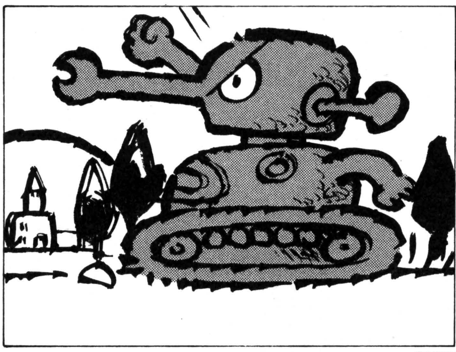
《写真3》エイリアンと地雷に気をつけて上へ急げ!!

★名言「MSX 中味を見ればセガ3000，BASIC見ればパピコンで，結局ナンキョクM－5」。(長野県塩尻市・ナムコナミ15才)……【編：どれをとってもベーマガさ!!影：どうして？編：ソフトなしでは動きません！】

THE KAGUYAのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE(TIME/3):POKE &HFFE0,128
20 SCREEN 0,,1:H=0:DIM M(20),CHR(6)
30 GOTO 650
40 S=0:M=3:X=4:Y=19:T=1000:W=4:B=8:I=25:NO=1:GOSUB 560:FOR L=4 TO 19 STEP 3:M(L)
=1:NEXT
50 REM
60 T=T-1:IF T<0 THEN T=0
70 Q=0:Q=PEEK(&HFFE0):VX=0:VY=0:YY=0
90 IF Q=&H80 THEN 290
100 IF Q=&HBE THEN VX=1:X$=A$:GOTO 150
110 IF Q=&HB7 THEN VX=-1:X$=B$:GOTO 150
120 IF Q=&HBD THEN VY=-1:YY=-1:GOTO 150
130 IF Q=&HCD THEN VY= 1:YY=2:GOTO 150
140 GOTO 220
150 K=SCREEN(X+VX,Y+VY):LOCATE X,Y:PRINT Z$;:K1=SCREEN (X+VX,Y+VY+1):IF NOT(VX=1
 OR VX=-1)THEN K1=SCREEN (X+VX,Y+YY)
160 IF K=ASC("♦") OR K=ASC("♦") OR K1=ASC("♦") OR K1=ASC("♦") THEN 400
170 IF K=&HF7 OR K1=&HF7 THEN VX=0:VY=0
180 X=X+VX:Y=Y+VY:IF Y<4 THEN Y=4
185 IF Y>19 THEN Y=19
190 POKE &H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT X$;:POKE &H116,7
200 IF ABS(X-I)<W THEN BEEP
205 IF X=35 AND Y=4 THEN 510
210 IF VY=1 OR VY=-1 THEN IF Y-INT(Y/3)*3=1 THEN I=INT(RND(2)*36)+1
220 IF M(Y)=0 THEN 280
230 L=INT(RND(1)*2):IF L=0 THEN L=-1
240 I=I+L:IF I<2 THEN I=2
250 IF I>37 THEN I=37
260 IF ABS(X-I)<W THEN BEEP
270 IF I=X THEN 400
280 GOTO 60
290 IF NOT Y-INT(Y/3)*3=1 THEN 220
300 IF B=0 THEN 220
310 B=B-1:LINE(X-2,Y)-(X+2,Y+1),"■",6,BF
320 IF X=2 OR X=3 OR X=36 OR X=37 THEN BEEP:BEEP:BEEP:LINE(0,0)-(639,199),PSET,2
,BF:GOTO 440
330 IF I=X-2 OR I=X-1 OR I=X OR I=X+1 OR I=X+2 THEN M(Y)=0 ELSE 370
340 LOCATE I,Y:COLOR 2:PRINT "*":BEEP:BEEP
350 L=INT(RND(1)*9):FOR O=0 TO 200:NEXT:LOCATE X-2,Y+1:COLOR 7:PRINT L*100:S=S+L
*100
360 LOCATE 26,1:PRINTUSING"#####";S:BEEP:I=0
370 LINE(X-2,Y)-(X+2,Y+1)," ",1,BF:LOCATE 11,3:COLOR 1:PRINT "ﾊﾞﾘｬｰ =";B
380 POKE &H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT X$:POKE &H116,7:Q=PEEK(&HFFE0):Q=PEEK(&HFFE
0)
390 GOTO 220
400 LOCATE X,Y:PRINT Z$;:POKE &H116,&H27:COLOR 7:LOCATE X+VX,Y+VY+1:PRINT "XX":Q
=PEEK(&HFFE0):Q=PEEK(&HFFE0)
410 POKE &H116,7:BEEP:BEEP:BEEP:M=M-1:IF M=0 THEN 440
420 X=4:Y=19:B=8:T=1000:FOR L=19 TO 4 STEP -3:M(L)=1:NEXT
430 GOSUB 560:GOTO 60
440 REM
450 LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,BF
460 LOCATE 15,12:COLOR 7:PRINT "GAME OVER":LOCATE 14,16:COLOR 4:PRINT "PUSH [S]
KEY"
470 Q=PEEK(&HFFE0):IF Q=&HBA THEN 490
480 GOTO 470
490 IF S>H THEN H=S
500 GOTO 40
510 REM
520 LOCATE 33,3:COLOR 3:PRINT "♥♥♥♥♥":BEEP:BEEP:BEEP
530 LOCATE 22,3:COLOR 4:PRINT "+";T:S=S+T:LOCATE 15,10:COLOR 5:PRINT"NEXT PATTER
N":FOR C=0 TO 1500:NEXT
540 NO=NO+1:W=W+1:IF W=8 THEN W=7
550 X=4:Y=19:B=B+8:T=1000:GOSUB 560:FOR L=19 TO 4 STEP -3:M(L)=1:NEXT:GOTO 60
560 CLS:LOCATE 5,1:COLOR 2:PRINT "HI":LOCATE 8,1:PRINTUSING"#####";H:LOCATE 20,1
:COLOR 7:PRINT"SCORE":LOCATE 26,1:PRINTUSING"#####";S
570 POKE &H116,&H27:LOCATE 36,4:PRINT Y$:LOCATE 2,2:PRINT A$:POKE &H116,7
580 LOCATE 3,3:COLOR 1:PRINT "=";M:LOCATE 11,3:COLOR 1:PRINT "ﾊﾞﾘｬｰ =";B
590 LINE (1,4)-(1,20),"♦",1:LINE (38,4)-(38,20),"♦",1:RESTORE 920:POKE &H116,&H2
7
600 READ L,O,V:FOR G=L TO V:LOCATE G,O:PRINT S$:NEXT:IF V=38 AND O=21 THEN 610 E
LSE 600
610 READ L,O:COLOR 4:LOCATE L,O:PRINT "♦":IF L=27 AND O=16 THEN 620 ELSE 610
620 COLOR 4:LOCATE 29,23:PRINT "No. ";NO:COLOR 5:LOCATE 33,3:PRINT "HELP!":POKE
&H116,7
630 POKE &H116,&H27:LOCATE 4,19:PRINT A$
640 POKE &H116,7:I=25:Q=PEEK(&HFFE0):RETURN
650 REM
660 A$="":B$="":Y$="":S$="":K$=""
670 FOR A=0 TO 3:READ K$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT
680 FOR A=0 TO 3:READ K$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT
690 FOR A=0 TO 3:READ K$:Y$=Y$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT
700 READ K$:S$=CHR$(VAL("&H"+K$))
710 FOR A=0 TO 6:READ K$:CHR(A)=VAL("&H"+K$):NEXT
720 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,2:GOSUB 760
730 POKE &HFFEA,1:GOSUB 760:POKE &HFFEA,4:GOSUB 760
740 CLS:POKE &HFFE9,0:POKE &H116,&H27:LOCATE 10,12:PRINT A$:LOCATE 14,12:PRINT B
$:LOCATE 16,12:PRINT Y$
750 LOCATE 18,12:PRINT S$:POKE &H116,7:Z$=" "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+" ":GOTO 960
760 FOR A=0 TO 6:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
770 READ K$:POKE B,VAL("&H"+K$):NEXT B:NEXT A
780 RETURN
790 DATA F1,1D,1F,F2,F3,1D,1F,F4,F5,1D,1F,F6,F7
800 DATA F1,F2,F3,F4,F5,F6,F7
810 DATA 00,00,00,00,1C,3C,18,00,00,22,41,00,00,41,C3
820 DATA 00,00,00,00,00,38,3C,18,00,08,44,82,00,00,81,C3
830 DATA 00,00,00,00,00,1C,1F,1F,0F,0F,1D,3C,3E,3E,7F,FF
840 DATA FF,42,24,18,18,24,42,FF,00,00,00,00,00,00,10,00
850 DATA 00,00,00,0C,14,22,00,00,00,00,00,00,00,00,08,00
860 DATA 00,00,00,00,30,28,44,00,00,00,00,00,00,00,18,18
870 DATA 00,00,1C,3C,3E,14,7F,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
880 DATA 00,00,00,00,00,00,1C,3C,18,30,38,74,82,00,00,00
890 DATA 00,00,00,00,00,38,3C,18,30,38,74,82,00,00,00,00
900 DATA 00,00,00,00,00,1C,0F,1F,02,0B,11,20,00,00,00,00
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA 1,6,18,21,6,38,1,9,10,13,9,26,29,9,38
930 DATA 4,12,35,1,15,10,13,15,26,29,15,38
940 DATA 1,18,20,23,18,35,1,21,38
950 DATA 20,4,27,7,11,10,11,13,28,13,27,16
960 REM
970 CLS:FOR X=1 TO 7:COLOR X
980 LOCATE 2,5:PRINT "■■■ ■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■";
990 LOCATE 2,6:PRINT "■■■ ■■ ■■ ■■    ■■■■ ■■■■ ■■ ■■";
1000 LOCATE 2,7:PRINT "■■■■ ■■■■ ■■   ■■■■ ■■■■ ■■■■■";
1010 LOCATE 2,8:PRINT "■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■■";
1020 LOCATE 2,9:PRINT "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■■";
1030 LOCATE 2,10:PRINT "■■■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■■■   ■  ■■ ■■";
1040 FOR Y=0 TO 200:NEXT Y:NEXT X
1050 POKE &H116,&H27:LOCATE 14,14:PRINT A$:LOCATE 14,16:PRINT Y$:POKE &H116,7:LO
CATE 16,15:COLOR 5:PRINT "=MAN"
1060 LOCATE 16,17:COLOR 2:PRINT "=KAGUYA"
1070 LOCATE 17,20:COLOR 1:PRINT "PUSH [S]"
1080 Q=PEEK(&HFFE0):IF Q=&HBA THEN 40 ELSE 1080
```

★晴れの日は直射日光で雨の日は湿気が多くて、雷でショートする。いったいいつしたればいいんだ!!(東京都東久留米市・**はなしん14才**)……【**編**:ひどい所に住んでるね。まるで一　**影**:影さんの家みたいだろ!?】



コモドール64用

TANK

仲原　隆

はじめに

BASICの勉強をしようと思って，このゲームを作ってみました。スピードは遅いけれど，意外と難しいのでやってみてください。

SKEYでゲーム・スタートです。またPで上，?で下，Lで左，!で右に移動します。

まん中の〝⊥〟があなたのタンクで，緑，赤，黄のエネルギー体がわくの中に入るか，エネルギー体を3回撃ちそんじると，GAME　OVERです。スコアは，10点きざみで増えます。

改　造

音は330行～355行で出しているので，音が気にいらない人は，そこらへんをいじってください。またやさしすぎると思う人は，わくを大きくするなりエネルギー体を増やすなりしてください。ちなみに，僕のハイ・スコアは450点です。

参考　「コモドール64ユーザーズ・ガイド」

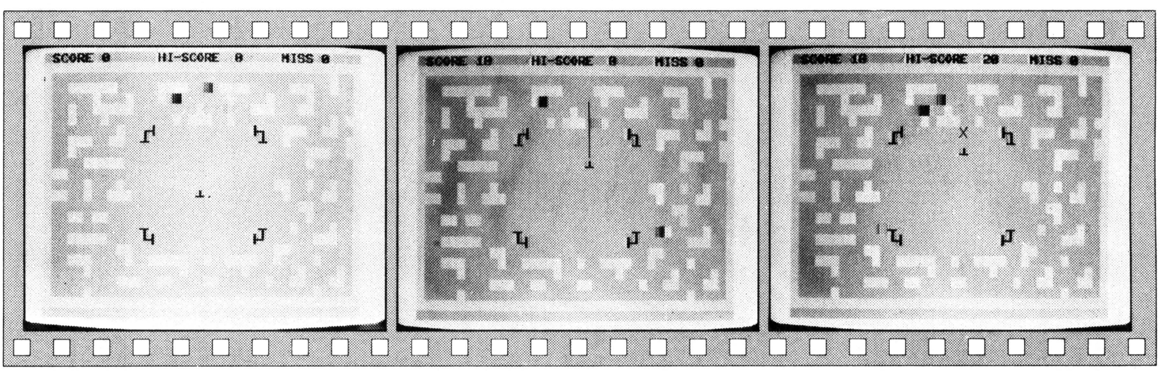
★

★

CHECKER FLAG

編：コモドール64のユーザーのみなさんへ，再度お願いします。プログラムが不足してますよ！　早く送ってくれないと……。

Dr.D：まあ，そうイライラしなさんな。それでもスバラシイ作品が届いているじゃないか。このゲームは，標的をタンクで攻撃するんだが，やってみるとスピードの速さに苦戦することまちがいなしだぞ。



《写真1》スタート!! 敵の動きが速すぎる

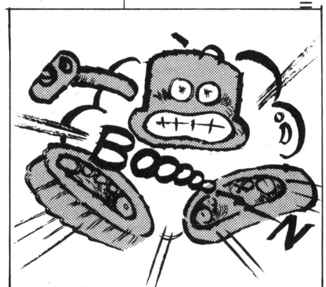
《写真2》ねらいを定めて バキューン!!

《写真3》バッチシ!! やりましたね

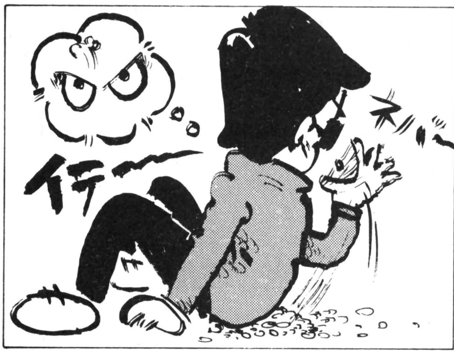
★ある日の会話。影：この仕事をかたずけとけよ。Dr.D：わかりました。何かおかしいところありますか？(大阪府枚方市・水津　周15才)……【影：ある日私は編集長になった。おかしくない！　Dr.D：それがおかしい。】

TANK のプログラム・リスト

```
10 V=13*4096:S=54272:VR=1024:CR=55296
20 DIM W(2),M(2),P(3),Z(3),G(3),J$(3),K(3),N(3)
30 POKES+24,15:POKEV+32,1:POKEV+33,15:PRINT"■":Y$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
40 Z$(0)="■├":Z$(1)="■┤":Z$(2)="■┬":Z$(3)="■┴"
50 P(0)=1:P(1)=-1:P(2)=40:P(3)=-40
60 G(0)=101:G(1)=101:G(2)=100:G(3)=100
70 J$(0)="▒▒ ":J$(1)="▒▒ ":J$(2)="■▒ ":J$(3)="▒▒ "
75 IFSC>HSTHENHS=SC
80 GOSUB600
90 E=0
100 C=PEEK(197)
110 IFC=60THENL=X+40*Y:GOTO330
120 IFC=45THENXX=X+D:I=0:GOTO170
130 IFC=42THENXX=X-D:I=1:GOTO170
140 IFC=44THENYY=Y+D:I=2:GOTO180
150 IFC=41THENYY=Y-D:I=3:GOTO180
160 GOTO200
170 IFPEEK(VR+XX+40*Y)<>32THEN310
175 X=XX:PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)Z$(I):GOTO190
180 IFPEEK(VR+X+40*YY)<>32THEN320
185 Y=YY:PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)Z$(I)
190 POKEVR+X1+40*Y1,32:X1=X:Y1=Y
200 A=W(E):B=M(E):A1=H(E):B1=S(E)
205 IFPEEK(VR+A+40*B)=90THENA=K(E):B=N(E):POKEVR+L1,32
210 R=INT(RND(1)*4)
220 IFR=0THENAA=A+D:GOTO260
230 IFR=1THENAA=A-D:GOTO260
240 IFR=2THENBB=B+D:GOTO273
250 BB=B-D:GOTO273
260 IFPEEK(VR+AA+40*B)<>32THEN210
270 A=AA:PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(A)J$(E):GOTO278
273 IFPEEK(VR+A+40*BB)<>32THEN210
275 B=BB:PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(A)J$(E)
278 POKEVR+A1+40*B1,32:A1=A:B1=B
280 IF12<AANDA<27AND7<BANDB<17THEN420
290 W(E)=A:M(E)=B:H(E)=A1:S(E)=B1:IFE=2THEN90
300 E=E+1:GOTO100
305 :
310 IFPEEK(VR+XX+40*Y)<>160THEN200
315 GOTO420
320 IFPEEK(VR+X+40*YY)<>160THEN200
325 GOTO420
330 POKES+5,11:POKES+6,0:POKES+12,9:POKES+13,0:POKES,100:POKES+1,150
332 POKES+7,100:POKES+8,130:POKES+4,17:POKES+11,33
335 L=L+P(I)
340 IFPEEK(VR+L)=32THENPOKEVR+L,G(I):POKECR+L,9:POKEVR+L1,32:L1=L:GOTO335
350 POKES+4,0:POKES+11,0:IFPEEK(VR+L)<>160THENPOKEVR+L1,90:POKECR+L1,9:GOTO430
355 POKES+5,9:POKES+6,0:POKES,10:POKES+1,9:POKES+4,129:SC=SC+10
360 POKEVR+L,90:POKECR+L,9:PRINT"▒■■■■■■■":SC:POKEVR+L1,32:POKES+4,0:GOTO200
395 :
418 PRINTLEFT$(Y$,B+1)SPC(AA)J$(E)
420 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)"▒■GAME▒▒▒▒OVER":GOTO75
430 MI=MI+1:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒■"MI:IFMI=3THEN420
440 POKEVR+L1,32:GOTO200
600 PRINT"▒▒▒▒▒▒"SPC(8)"■( START IS '▒S■' KEY )":PRINT"▒▒▒■■■■■▒P▒▒▒L■+▒▒▒▒."
605 PRINT"▒▒▒■■■■■■■■■■FIRE■-SPACE KEY"
610 GETQ$:IFQ$<>"S"THEN610
620 MI=0:SC=0:PRINT"▒■ SCORE 0       HI-SCORE "HS:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒MISS 0
640 W(0)=16:W(1)=19:W(2)=22:          M(0)=5:M(1)=5:M(2)=5
670 X=19:Y=13:XX=X:YY=Y:X1=X:Y1=Y:D=1:AA=W(0):BB=M(0)
691 K(0)=19:K(1)=30:K(2)=11:N(0)=5 :N(1)=17:N(2)=17
700 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
701 PRINT"▒                                 ▒   ▒";
702 PRINT"▒  ▒▒▒▒      ▒▒▒▒     ▒▒▒▒     ▒▒▒ ▒  ▒";
703 PRINT"▒     ▒   ▒   ▒          ▒    ▒     ▒  ▒";
704 PRINT"▒  ▒   ▒▒▒▒         ▒      ▒▒▒    ▒   ▒";
705 PRINT"▒  ▒    ▒         ▒ ▒▒▒   ▒         ▒ ▒▒";
706 PRINT"▒        ▒  ■┤              ├■  ▒▒▒   ▒▒▒  ▒";
707 PRINT"▒  ▒▒▒  ▒▒  ■┴              ┴■  ▒        ▒▒";
708 PRINT"▒  ▒                               ▒▒▒   ▒▒";
709 PRINT"▒    ▒▒▒▒                          ▒     ▒";
710 PRINT"▒▒▒                                      ▒";
711 PRINT"▒     ▒    ▒                 ▒▒   ▒   ▒  ▒";
712 PRINT"▒▒▒  ▒   ▒▒▒        ■┴■          ▒     ▒▒  ▒";
713 PRINT"▒                                ▒▒▒     ▒";
714 PRINT"▒  ▒▒ ▒▒                               ▒";
715 PRINT"▒           ■┬             ┬■  ▒    ▒   ▒";
716 PRINT"▒  ▒▒▒▒     ■┤             ├■       ▒▒▒  ▒";
717 PRINT"▒        ▒▒                  ▒▒         ▒";
718 PRINT"▒  ▒▒▒    ▒   ▒▒▒▒▒   ▒  ▒▒▒▒   ▒     ▒  ▒";
719 PRINT"▒    ▒              ▒          ▒    ▒   ▒";
720 PRINT"▒        ▒▒▒  ▒▒    ▒   ▒   ▒  ▒▒   ▒▒ ▒";
721 PRINT"▒    ▒                           ▒     ▒";
722 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":RETURN
```



★ＳＣ−3000(ＬＥＶＥＬⅢ)でＶ−ＲＡＭの＆Ｈ３Ｂ00からはスプライトのたて，横，スプライト名，色の順でスプライト面の０〜31まである。知ってた？(大阪府吹田市・ＡＮＯＮＥ14才)……【影：知ってた？返事は??】



FM－7／(8)用

影納豆ゲーム

鈴木　達哉

ストーリー

ある日，影さんはだ〜い好きなプラモデルを買いに行きました。ところが，そこで影さんは大変なことに気がつきました。なんと財布をなくしてしまったのです。しかたなく影さんが帰ろうとした時，ふと足元で何かが光りました。それは100円玉でした。まわりを見ると，なんといろいろな所にお金が落ちているではありませんか。そこで影さんは，そのお金を拾って買いに行くことにしました。

しかし，この辺は「納豆スクウェア」といって，とつぜん影さんの大きらいな納豆がでてくる恐しい所でした。しかし影さんは，プラモデルを買うために納豆スクウェアの中に入っていったのでした。

遊びかた

8246で，影さんを上下左右に動かし，右下に表示される金額が0になるまでお金を拾い，模型店のドアの前まで行くと1面クリアです。

改造

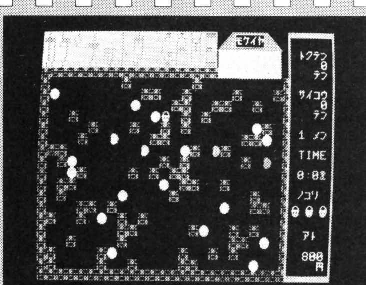
10行と1090行のＥＮの値を変えると，拾うお金の数が少くなりやさしくなります。

参考：ベーマガ83年10, 9月号
「はるみのゲーム・ライブラリー」(ナツメ社)

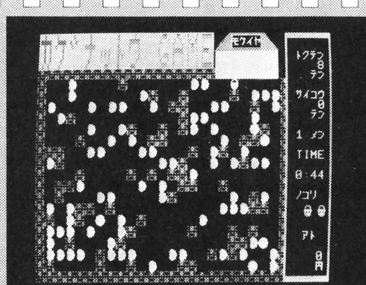
CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームの内容のわりには，リストが長いような気がするな。キャラクタにこっているのも一つの理由だ。それと，納豆の出現パターンをランダムにしないで，影の位置を読んで出現させたらおもしろくなるぞ。

影：私は関東の人間だから，納豆だーいすきなんよ。残念だったね，鈴木くん！



《写真１》お金をどんどん拾ってください



《写真２》０円になったら模型店に行きます



《写真３》エンドです

★友達がバカヤローといったのでバグヤローといってやった。(大阪府門真市・佐藤新一14才)……【**編**：おもしろい？**影**：ちっとも！**編**：編集長は？**編集長**：そんなヒマがあったら問い合わせの電話に答えろ!!**編**：はい!!】

影納豆ゲームのプログラム・リスト

```
10 COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DIM TT%(5000),NF%(300),A%(35),B%(35),C%(3
5),D%(35),E%(35):RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:B1$="└▼┘":B2$="┌▼┐":EN=800:NO=4:G1=
549:K1=2:S=EN:PLAY"o414"
20 FORI=0TO35:READ A%(I):NEXT
30 FORI=0TO35:READ B%(I):NEXT
40 FORI=0TO35:READ C%(I):NEXT
50 FORI=0TO35:READ D%(I):NEXT
60 FORI=0TO35:READ E%(I):NEXT
70 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
80 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
90 DATA508,245,24078,-21832,-10923,28330,-21579,21848,-5461,-31787,30721,-1024
100 DATA508,112,7170,32,16383,-32768,0,0,0,0,0,0,508,112,7170,32,16383,-31745,-4
98,14560,16382,511,-4095
110 ·DATA-1024,508,112,7170,32,16383,-31745,-498,14560,16382,480,-4095,-1024
120 DATA508,51,7682,24600,3584,24672,386,24,8193,-32576,30721,-1024,508,51,-510,
32760,4095,-8065,-125,-8,16383
130 DATA-32513,-2047,-1024,508,51,-510,32760,4095,-8065,-125,-8,16383,-32513,-20
47,-1024
140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 DATA-3076,-1889,-7164,-223,-6151,-4096,121,-385,-14317,-448,-24589,-776
160 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA-8881,16646,28686,4664,-30700,2868,36,0,-19898,-12203,1024,0,-31423
180 DATA13329,12456,32256,-26447,835,-24497,-30592,23052,5670,2048,0,4160,-3047
190 DATA-1369,9912,28705,18737,4398,-32640,22594,17015,3072,0
200 FORI=0TO619STEP20:PUT@A(I,0)-(I+20,8),B%,PSET:NEXT
210 FORI=8TO627STEP20:PUT@A(I,191)-(I+20,199),E%,PSET:NEXT
220 FORI=0TO184STEP8:PUT@A(0,I)-(20,I+8),A%,PSET:NEXT
230 FORI=0TO184STEP8:PUT@A(619,I)-(639,I+8),C%,PSET:NEXT
240 LINE(80,30)-(560,80),PSET,6,BF
250 LINE(80,30)-(560,80),PSET,3,B
260 FORI=2TO1STEP-1:SYMBOL(82-I,42-I),"ｶｹﾞ ﾅｯﾄｳ GAME",5,5,I:NEXT
270 FORI=20TO600STEP20:PUT@A(I,96)-(I+20,104),D%,PSET:NEXT
280 LOCATE9,17:PRINT"ｶﾈ":PUT@A(150,120)-(170,128),A%,PSET
290 LOCATE13,17:PRINT"ｶｹﾞﾁｬﾝ":PUT@A(250,120)-(270,128),B%,PSET
300 LOCATE21,17:PRINT"ﾅｯﾄｳ":PUT@A(350,120)-(370,128),C%,PSET
310 LOCATE28,17:PRINT"ｶﾍﾞ":PUT@A(450,120)-(470,128),D%,PSET
320 LINE(510,141)-(596,185),PSET,4,BF
330 LOCATE34,18:COLOR12:PRINT"8":LOCATE34,19:PRINT"|":LOCATE32,20:PRINT"4-+-6":L
OCATE34,21:PRINT"|":LOCATE34,22:PRINT"2"
340 COLOR7:LINE(510,141)-(596,185),PSET,3,B
350 FORI=4TO5:SYMBOL(200-1,155-(I-4)),"By-Suzuki",3,2,I:NEXT
360 LOCATE13,22:PRINT"Hit Any key"
370 B$=INKEY$
380 FORU=1TO2:PLAY"v10t255Ar64G8Ar64F8r4c8d6r16f8":GOSUB440
390 FORI=1TO20:NEXTI,U:FORJ=1TO10:NEXT
400 PLAY"g4r8g4r32g8"
410 GOSUB440:PLAY"F4r64F8":FORI=1TO2:NEXT
420 GOSUB440:PLAY"D4r64D8":FORI=1TO2:NEXT
430 PLAY"F8r4C8r4f8r2":GOTO370
440 IFB$=""THENRETURNELSECLS
450 FORI=0TO374STEP22:PUT@A(I,30)-(I+20,38),D%,PSET:NEXT
460 FORI=31TO191STEP9:PUT@A(0,I)-(20,I+8),D%,PSET:NEXT
470 FORI=0TO24:PUT@A(I*22,191)-(I*22+20,199),D%,PSET:NEXT
480 FORI=191TO31STEP-9:PUT@A(528,I)-(548,I+8),D%,PSET:NEXT
490 LINE(387,15)-(522,38),PSET,7,BF
500 CONNECT(417,0)-(492,0)-(525,15)-(384,15)-(417,0),2
510 LINE(423,2)-(486,13),PSET,2,B
520 PAINT(423,1),2,2
530 LINE(423,2)-(486,13),PSET,4,B
540 FORI=473TO485STEP12:LINE(I,20)-(I+10,24),PSET,5,BF:NEXT
550 FORI=473TO485STEP12:LINE(I,26)-(I+10,30),PSET,5,BF:NEXT
560 LINE(413,20)-(443,38),PSET,0,BF
570 GOSUB1570
580 SYMBOL(423,4),"ﾓｹｲﾔ",2,1,7
590 IFT1<>0THEN640
600 LINE(0,0)-(382,30),PSET,1,BF
610 LINE(0,0)-(382,30),PSET,4,B
620 SYMBOL(0,2),"ｶｹﾞ ﾅｯﾄｳ GAME",4,4,2
630 T1=T1+1:GET@A(0,0)-(382,30),TT%,G:GOTO650
640 PUT@A(0,0)-(382,30),TT%,PSET
650 LINE(539,0)-(639,199),PSET,4,BF
660 LINE(544,5)-(634,194),PSET,0,BF
670 LINE(544,5)-(634,194),PSET,0,BF
680 LOCATE35,2:PRINT"ﾄｸﾃﾝ"
690 LOCATE38,3:PRINT"0"
700 LOCATE37,4:PRINT"ﾃﾝ"
710 LOCATE35,6:PRINT"ｻｲｺｳ"
720 LOCATE35,7:PRINTUSING"####";HI
730 LOCATE37,8:PRINT"ﾃﾝ"
740 LOCATE35,10:PRINTUSING"# ﾒﾝ";K1-1
750 LOCATE35,12:PRINT"TIME"
760 LOCATE35,14:PRINT"0:00"
770 LOCATE35,16:PRINT"ﾉｺﾘ"
780 FOR I=609 TO G1 STEP -30:PUT@A(I,140)-(I+20,148),B%,PSET:NEXT
790 LOCATE36,20:PRINT"ｱﾄ":LOCATE35,22:PRINTUSING"####";EN
800 LOCATE38,23:PRINT"円"
810 FORI=0TO3:A=INT(RND(1)*18)+1:PUT@A(A*22,39)-(A*22+20,47),D%,PSET:NEXT
820 FORY=48TO183STEP9:FORI=0TO4:A=INT(RND(1)*23)+1:PUT@A(A*22,Y)-(A*22+20,Y+8),D
%,PSET:NEXT:NEXT
830 FORY=48TO183STEP9:A=INT(RND(1)*23)+1:PUT@A(A*22,Y)-(A*22+20,Y+8),A%,PSET:NEX
T
```

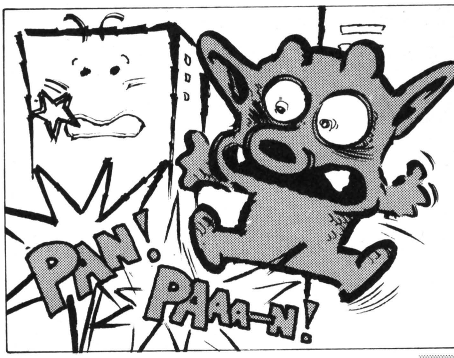


♥MZ—731のプロッタプリンタの紙おくりキーを押しながら本体の電源スイッチを入れるとプリンタが自分の能力をひけらかします。(神奈川県逗子市・**小暮今日子13才**)……【**編**：やってみましょう，さっそくね!】

```
840 GOSUB1100
850 TIME$="00:00:00"
860 ON INTERVAL GOSUB 1140:INTERVAL 1:INTERVAL ON
870 A$=INKEY$:IFA$="8"THENGOSUB1030:GOSUB980:Y=Y-9:IFPOINT(X,Y)=-1THENY=Y+9:GOTO
970ELSEIFPOINT(X+5,Y+3)=-1THEN1040ELSEIFY=30THENY=Y+9:GOTO970ELSE1000
880 IF POINT(X+19,Y+4)=-1THEN1040
890 IFA$="2"THENGOSUB1030:GOSUB980:Y=Y+9:IFPOINT(X,Y)=-1THENY=Y-9:GOTO970ELSEIFP
OINT(X+5,Y+3)=-1THEN1040ELSEIFY=192THENY=Y-9:GOTO970ELSE1000
900 IF POINT(X+19,Y+4)=-1THEN1040
910 IFA$="4"THENGOSUB1030:GOSUB980:X=X-22:IFPOINT(X,Y)=-1THENX=X+22:GOTO970ELSEI
FPOINT(X+5,Y+3)=-1THEN1040ELSEIFX=24THENX=X+22:GOTO970ELSE1000
920 IF POINT(X+19,Y+4)=-1THEN1040
930 IFA$="6"THENGOSUB1030:GOSUB980:X=X+22:IFPOINT(X,Y)=-1THENX=X-22:GOTO970ELSEI
FPOINT(X+5,Y+3)=-1THEN1040ELSEIFX=528THENX=X-22:GOTO970ELSE1000
940 IF POINT(X+19,Y+4)=-1THEN1040
950 IF EN=0 THEN IF L=0 THEN L=L+1:GOSUB1500:GOTO1150ELSEGOTO1150
960 GOSUB1030:GOTO870
970 PUT@A(X,Y)-(X+20,Y+8),B%,PSET:GOTO870
980 LINE(X,Y)-(X+20,Y+8),PSET,0,BF:RETURN
990 LOCATE35,3:PRINTUSING"####";SC:RETURN
1000 IFPOINT(X+10,Y+4)=-1THENSC=SC+1:PLAY"t255l16cdel4":EN=EN-100:GOSUB1010:GOSU
B990:GOSUB1020:GOTO970ELSE970
1010 IF EN<=0 THEN EN=0:RETURNELSERETURN
1020 LOCATE35,22:PRINTUSING"####";EN:RETURN
1030 LOCATE35,14:PRINT RIGHT$(TIME$,4):RETURN
1040 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND10,50:SOUND12,16:SOUND13,0:GOTO1110
1050 GOSUB1480:GOSUB1120
1060 FORI=1TO2:PLAY"t180v12o5e8a8.g#16a8b8o6c8d8e8c8d8o5b8g8b8a4r8":NEXT:PLAY"o6
a4o4"
1070 FORI=1TO3STEP2:SYMBOL(90+I,80+I),"GAME OVER",5,5,I:NEXT:Z=150:Q=130
1080 FORI=5TO4STEP-1:SYMBOL(Z-I,Q-I),"REPLAY(y/n)",3,3,I:NEXT
1090 B$=INKEY$:IFB$="y"ORB$="Y"THENCOLOR7:WIDTH,25:L=0:SC=0:EN=800:NO=4:G1=549:K
1=2:S=EN:CLS:GOTO450ELSEIFB$="n"ORB$="N"THENINTERVAL OFF:COLOR7:WIDTH40,20:ENDEL
SE1090
1100 PUT@A(264,66)-(284,74),B%,PSET:X=264:Y=66:RETURN
1110 GOSUB1120:NO=NO-1:IFNO=0THEN1050ELSELINE(G1,140)-(G1+20,148),PSET,0,BF:G1=G
1+30:GOSUB1100:GOTO860
1120 PUT@A(X,Y)-(X+20,Y+8),E%,PSET:FORI=0TO500:NEXT
1130 FORI=0TO100:NEXT:LINE(X,Y)-(X+20,Y+8),PSET,0,BF:RETURN
1140 FORK=1TOK1:B=INT(RND(1)*17):A=INT(RND(1)*23)+1:PUT@A(A*22,B*9+39)-(A*22+20,
B*9+47),C%,PSET:NEXT:RETURN
1150 IF X=418 AND Y=39 THEN 1160 ELSE 960
1160 INTERVAL OFF:K1=K1+1:SC=60-TIME+SC:EN=S+100:S=EN:IFK1=6THEN1230
1170 LINE(413,20)-(443,38),PSET,0,BF:GOSUB1570
1180 CONNECT(413,20)-(413,38)-(433,33)-(433,20)-(413,20),6
1190 PAINT(415,22),6,6:CONNECT(415,22)-(415,26)-(431,21)-(431,20)-(423,20)-(415,
22),5:PAINT(417,23),5,5
1200 CONNECT(438,20)-(438,36)-(443,38),7:PAINT(440,23),6,7
1210 FORI=0TO3000:NEXT
1220 CLS:GOSUB1390:GOTO450
1230 GOSUB1560:WIDTH,20:LINE(60,25)-(580,70),PSET,7,BF
1240 LINE(60,25)-(580,70),PSET,4,B
1250 FORI=2TO1STEP-1:SYMBOL(60+I,30+I),"ﾊﾞﾝｻﾞｰｲ",9,5,I:NEXT
1260 SOUND 7,248:PLAY"v12t200l8o5ef+gagf+edef+gagf+edef+def+def+e2l4o4","v9t200l
16o4er16er16er16er16er16er16er16er16er16er16ev9t200r16er16er16er16er
16er16er16e2","v8t200l2o3aaaaaaa2"
1270 LOCATE13,10:PRINT"YOUR SCORE";:COLOR6:PRINTSC
1280 COLOR7:LOCATE13,11:PRINT"HIGH SCORE";:COLOR6:PRINTHI
1290 LINE(0,0)-(40,20),"ｼ",10,B
1300 LINE(1,1)-(38,18),"ﾏ",9,B
1310 FORU=0TO447STEP447:FORI=84TO99STEP2:LINE(I+U,85)-(I+U,175),PSET,7:NEXT:NEXT
1320 FORI=101TO528STEP427:LINE(I,85)-(I,175),PSET,6:NEXT
1330 FORI=100TO470STEP370:LINE(I,155)-(I+60,175),PSET,7,BF:CIRCLE(I+30,165),15,2
:PAINT(I+30,165),2,2:NEXT
1340 GET@A(100,155)-(160,176),NF%,G
1350 COLOR7:LOCATE19,14:COLOR12:PRINT"⌒":COLOR7:LOCATE19,15:PRINT"○○":COLOR6:LO
CATE19,17:PRINT"┘└":COLOR7
1360 FORY=155TO85STEP-1:FORI=100TO470STEP370:PUT@A(I,Y)-(I+60,Y+21),NF%,PSET:GOS
UB1520:NEXT:NEXT:PLAY"e8r8e8g2.","r4r8e2.","r4r8c2."
1370 FORI=14TO17:LOCATE18,I:PRINT"    ":NEXT
1380 Z=200:Q=150:GOTO1080
1390 LINE(0,0)-(40,25),"■",6,B
1400 LINE(100,28)-(530,60),PSET,7,BF
1410 LINE(100,28)-(530,60),PSET,4,B
1420 PLAY"t170v10l16":FORI=1TO3:PLAY"cdeo5geco4":NEXT:PLAY"o6geao4"
1430 FORI=2TO1STEP-1:SYMBOL(60+I,30+I),STR$(K1-2)+"ﾒﾝ ｸﾘｱ",7,4,I:NEXT
1440 SYMBOL(120,100),"SCORE:"+STR$(SC),5,2,2
1450 SYMBOL(120,130),"TIME="+RIGHT$(TIME$,4),5,2,4
1460 SYMBOL(120,160),"LEFT:"+STR$(NO),5,2,5
1470 L=0:FORI=0TO5000:NEXT:CLS:RETURN
1480 GOSUB1560
1490 LOCATE35,7:PRINTUSING"####";HI:RETURN
1500 LINE(413,20)-(443,38),PSET,6,BF
1510 LINE(415,22)-(441,26),PSET,5,BF:RETURN
1520 LOCATE18,16:COLOR6
1530 IF Y MOD 2=0 THEN PLAY"a64":PRINTB1$:GOTO1550
1540 PLAY"f64":PRINTB2$
1550 COLOR6:RETURN
1560 INTERVAL STOP:IF HI<SC THEN HI=SC:RETURN
1570 FORI=413TO443STEP2:LINE(I,20)-(I,38),PSET,7:NEXT:RETURN
```



★息子12才はＯＦに２回も載ったのに，ベーマガを買ってくる私に愛読者カードをくれない。来月から２枚つけてください。(岡山市・**松下桂二郎38才**)……**【影：Dr.が喜こんでた。来月からオーファーザーにしろってさ。】**



FM－7／(8)用

FIRE CRACKER SPECIAL!!

森　巧尚

FM－7／8

みなさん!!　ついにすごーいゲームができました。その名も『FIRE CRACKER SPECIAL』です。82年頃に作ったものとは，全然違うんですねェ。

★プロローグ

なんであんなに，ピストルやミサイルでバンバンやっつけるゲームがはやるのか？　不思議ですねェ。もうゲーム・センターなんか行ったら，その音が鳴りっぱなしですよね。街を歩いててミサイル音や爆発音がする所を見ると，ゲーム・センターだってぐらいにね。

きっとあの音が，人気の秘密なんですよ！　だって音が出ないゲームやっても，ちっとも面白くないでしょ。パチンコだって『チーンジャラジャラ』って音がしなかったら，やってる気分が出ないと思いませんか？

そうなんです，人間って破壊音とか破裂音が好きなんですね。ほら，クッキーとかのカンの中によく入ってる，つぶつぶのいっぱいついたビニールを『プチップチッ』てつぶすの好きでしょ。それとか，お皿とかをおもいっきり投げつけて『ガチャーン』て割ったりするのも気特ちいいですよねェ。

そこで！　気持ちいいゲームを作ったんですよ。

★ファイア・クラッカー（スペシャル）

♤を[8][2][4][6]で上下左右に動かして，上から降ってくる赤いファイア・クラッカーを拾ってまわるゲームなんです。で，それで何が気持ちいいか。

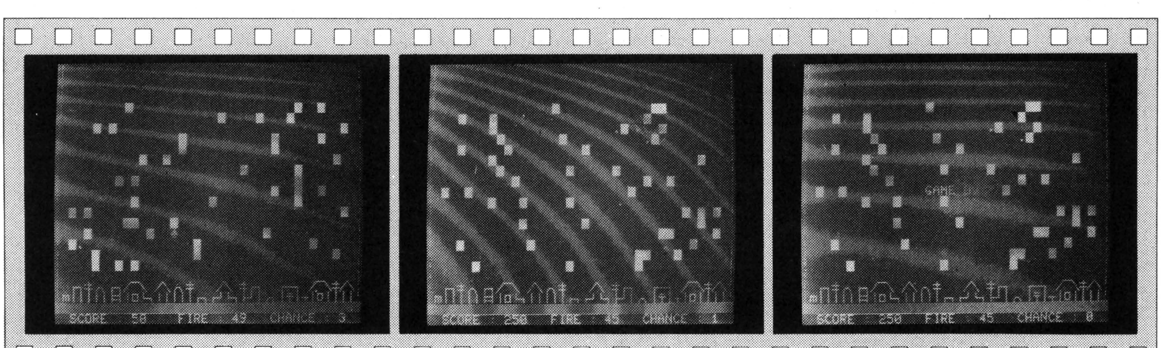
それはでございますね，このファイア・クラッカーが上から降ってきて，途中で白い壁に衝突しますね。そうすると『パンッ』と景気良く破裂するんですねェ。それがリアルなもんだから，気分がよくなるんです。

そのあとファイア・クラッカーは横へ動いていって，

CHECKER FLAG

編：森くんがFM－7に挑戦してくれました。スゴイナー，どんなマシンでもプログラムが組めるんだから。

Dr.D：なにを言っとるか！　移植テクはなんのためにやっとるんだ。



《写真1》♤があなた，白い点がクラッカーです　《写真2》パンパ――ン!!　クラッカーが破裂します　《写真3》GAME OVER

★突然ですが編集部員のみなさん，三角形の合同条件をいってみてください。（神奈川県川崎市・**今和泉善彦**）……【**編**：え～と，1辺と2角が等しいのと，それと……。**影**：……そ，そんなの知らなくたって。**編**：ハジだ!!】

壁にまた衝突します。そして『パンッ』と破裂して下へ降ってゆくんですねェ。ススススス，スゴイ！

ファイア・クラッカーが，街に落ちるまでに拾わないといけないんですが，『パンッ』と破裂にまきこまれてしまってはいけません。チャンスは1回減ったりしますよ。

ファイア・クラッカーを50個拾うと，ボーナスがもらえます。ボーナスも，景気よく1万点‼

ファイア・クラッカーは1面目は3個ですが，5個，7個とふえて4面目は1個にもどります。しかし，4面目をクリアするのはむつかしいですよー！

★ついしん

リストは長いですけど，1行が短いので打ちやすいんですよ！　それと『ファイア・クラッカー』を聞きながらこのゲームをすると，もうくせになっちゃいます！

FIRE CRACKER SPECIAL のプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────────────┐
20 REM │                      │
30 REM │  << FIRE CRACKER >>  │
40 REM │         ( Special )  │
50 REM │                      │
60 REM │    by Y.MORI         │
70 REM │            1984/1/3  │
80 REM └──────────────────────┘
90 '
100 DEFINT A-Z  :TP=100
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,0
120 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
130 :SCREEN 7,7 :RANDOMIZE(TIME)
140 '
150 DIM B0%(7),B1%(7),B2%(7),B3%(7)
160 DIM X(7),Y(7),VX(7),VY(7)
170 '
180 FOR I=0 TO 7:READ B1%(I):NEXT
190 FOR I=0 TO 7:READ B2%(I):NEXT
200 FOR I=0 TO 7:READ B3%(I):NEXT
210 '
220 DATA   8224,   8224,   8224,   8224
230 DATA   8224,   8431,   8686,   8192
240 DATA   8224,   8224,   8431,  -6818
250 DATA  -6930,  -6427,-30748,  -6400
260 DATA  -4123,  24292,  -4378,  -6422
270 DATA  -6169,  -6427,-30748,  -6400
280 '
290 REM ■■■■  T I T L E  ■■■■
300 '
310 COLOR=(1,0)
320 COLOR 7,1 :CLS
330 T1$="          ▁▂▅█  FIRE C"
340 T2$="RACKER  █▅▂▁          "
350 FOR I=1 TO 20
360  BEEP 1
370  LOCATE    0,23:PRINTRIGHT$(T1$,I);
380  BEEP 0
390  LOCATE 40-I,23:PRINT LEFT$(T2$,I);
400 NEXT
410 '
420 REM ■■■■  S T A R T  ■■■■
430 '
440 SC=0 :CH=3 :CN=3 :CR=50
450 '
460 REM ■■■■  S T A G E  ■■■■
470 '
480 W=0
490 FOR I=0 TO 24
500  W=W+1 :IF W<6 OR W>21 THEN 560
510  COLOR 7
520  FOR J=1 TO 3
530   LOCATE INT(RND(1)*36)+2,24
540   PRINT "■";
550  NEXT
560  COLOR 6
570  LOCATE  0,24:PRINT "!";
580  LOCATE 39,24:PRINT "!";
590 NEXT
600 COLOR 5
610 LOCATE  1,21:PRINT " ┌╪∩┌╱╲ ╱╲∩╪  ╱╲ ╪┌  ┌┐ ╱╲╪╱╲";
620 LOCATE  1,22:PRINT "▥|||||日|□┕||||||┌┘┕┝|∩||┼□||||";
630 LINE( 0,23)-(39,23),"■",6
640 COLOR 7
650 LOCATE  2,24:PRINT "SCORE :";SC*10;
660 LOCATE 16,24:PRINT "FIRE :";CR;
670 LOCATE 28,24:PRINT "CHANCE :";CH;
680 X=20 :Y=21 :F=0
690 VX=0 :VY=-1:N=0
700 FOR I=1 TO CN
710  X(I)=INT(RND(1)*36)+2
720  Y(I)=0 :VX(I)=0 :VY(I)=1
730 NEXT
740 GOSUB 2340
750 '
760 REM ■■■■  M A I N !  ■■■■
770 '
780 COLOR 6
790 I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 870
800 BEEP 1
810 IF I$="8" THEN VX= 0:VY=-1
820 IF I$="2" THEN VX= 0:VY= 1
830 IF I$="4" THEN VX=-1:VY= 0
840 IF I$="6" THEN VX= 1:VY= 0
850 BEEP 0
860 '
870 P=SCREEN(X+VX,Y+VY)
880 IF P=46 THEN F=1 :GOTO 920
890 IF P<>0 AND P<>32 THEN VX= 0:VY= 0
900 IF Y+VY<1 THEN VY= 0
910 '
920 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
930 X=X+VX :Y=Y+VY
940 LOCATE  X, Y:PRINT "♠";
950 IF F=1 THEN F=0 :GOTO 1390
960 '
970 REM ■■■■  CRACKERS!  ■■■■
980 '
990 COLOR 2
1000 N=N+1 :IF N>CN THEN N=1
1010 P=SCREEN(X(N)+VX(N),Y(N)+VY(N))
1020 IF VY(N)=0 THEN 1190
1030 '
1040 IF P=135 THEN 1110
1050 IF P=232 THEN 1390
1060 LOCATE X(N),Y(N):PRINT " ";
1070 Y(N)=Y(N)+1
1080 LOCATE X(N),Y(N):PRINT ".";
1090 GOTO 760
1100 '
```

★「おらたちにはグラフィックがねーだよ‼」ともがく消しゴムキー。(兵庫県姫路市・**P6mkIIユーザー**)…
…【**Dr.D**：なんとなく気持ちが伝わってくるな。編：負けるな消しゴムキー‼**影**：負けたら消されちゃうもんネ！】

```
1110 BX=X(N)-2 :BY=Y(N)-2
1120 FL=0 :GOSUB 2460
1130 IF Y(N)=22 THEN 1810
1140 IF FL=1 THEN 1670
1150 VX(N)=INT(RND(1)*2)*2-1
1160 VY(N)=0
1170 GOTO 760
1180 '
1190 IF P=33 THEN 1280
1200 IF P=135 THEN 1320
1210 IF P=232 THEN 1390
1220 '
1230 LOCATE X(N),Y(N):PRINT " ";
1240 X(N)=X(N)+VX(N)
1250 LOCATE X(N),Y(N):PRINT ".";
1260 GOTO 760
1270 '
1280 GOSUB 2120
1290 VX(N)=-VX(N):VY(N)=0
1300 GOTO 760
1310 '
1320 BX=X(N)-2 :BY=Y(N)-2
1330 FL=0 :GOSUB 2460
1340 IF FL=1 THEN 1670
1350 VX(N)=0 :VY(N)=1
1360 GOTO 760
1370 '
1380 '
1390 REM ■■■■■  P O I N T  ■■■■■
1400 '
1410 GOSUB 2230
1420 PN=0
1430 FOR I=1 TO CN
1440  IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN PN=I
1450 NEXT
1460 COLOR 7
1470 CR=CR-1 :SC=SC+5
1480 LOCATE  2,24:PRINT "SCORE :";SC*10;
1490 LOCATE 16,24:PRINT "FIRE :";CR;
1500 IF CR=0 THEN 1550
1510 X(PN)=INT(RND(1)*36)+2
1520 Y(PN)=0 :VX(PN)=0 :VY(PN)=1
1530 GOTO 760
1540 '
1550 REM ■■■■■  R O U N D  ■■■■■
1560 '
1570 FOR I=1 TO 200
1580  BEEP 1
1590  COLOR I MOD 6+1
1600  LOCATE 15,12:PRINT "BOUNS 10000";
1610  BEEP 0
1620 NEXT
1630 SC=SC+1000 :CR=50
1640 CN=CN+2 :IF CN>7 THEN CN=1
1650 GOTO 460
1660 '
1670 REM ■■■■■  B O M B !  ■■■■■
1680 '
1690 COLOR 2
1700 FOR I=1 TO 100
1710  BEEP 1
1720  LOCATE  X, Y
1730  PRINT CHR$(RND(1)*4+228);
1740  BEEP 0
1750 NEXT
1760 COLOR 7
1770 CH=CH-1
1780 LOCATE 28,24:PRINT "CHANCE :";CH;
1790 IF CH>0 THEN 760
1800 '
1810 REM ■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
1820 '
1830 FOR J=1 TO 9
1840  BX=J+13 :BY=10
1850  GOSUB 2630
1860  LOCATE J+15,12:PRINT MID$("GAME OVER",J,1);
1870 NEXT
1880 FOR J=1 TO 30
1890  GOSUB 2120
1900  FOR I=1 TO RND(1)*200+100:NEXT
1910 NEXT
1920 GOSUB 2010
1930 COLOR 7
1940 IF TP<SC THEN TP=SC
1950 LOCATE  2, 0:PRINT "T O P :";TP*10;
1960 LOCATE 14,20:PRINT "PUSH [S] KEY!"
1970 I$=INKEY$
1980 IF I$<>"s" AND I$<>"S" THEN 1970
1990 GOTO 290
2000 '
2010 REM ■■■■■  B O M B 1  ■■■■■
2020 '
2030 SOUND 7,55
2040 SOUND 6,25
2050 SOUND 8,16
2060 SOUND 11,0
2070 SOUND 12,7
2080 SOUND 13,0
2090 SOUND 6,15
2100 RETURN
2110 '
2120 REM ■■■■■  B O M B 2  ■■■■■
2130 '
2140 SOUND 7,55
2150 SOUND 6,20
2160 SOUND 8,16
2170 SOUND 11,0
2180 SOUND 12,3
2190 SOUND 13,0
2200 SOUND 6,10
2210 RETURN
2220 '
2230 REM ■■■■■  S O U N D  ■■■■■
2240 '
2250 SOUND 7,62
2260 SOUND 1,0
2270 SOUND 8,15
2280 FOR I=0 TO 255 STEP 20
2290  SOUND 0,I/2
2300 NEXT
2310 SOUND 7,63
2320 RETURN
2330 '
2340 REM ■■■■■  F L A S H  ■■■■■
2350 '
2360 SOUND 7,62
2370 SOUND 1,0
2380 SOUND 8,15
2390 FOR I=0 TO 249
2400  COLOR=(1,I MOD 8)
2410  SOUND 0,I/2
2420 NEXT
2430 SOUND 7,63
2440 RETURN
2450 '
2460 REM ■■■■■  B O M B !  ■■■■■
2470 '
2480 GOSUB 2010
2490 GET@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2500 COLOR 2
2510 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B3%
2520 IF SCREEN(X,Y)<>232 THEN FL=1
2530 FOR I=1 TO 100:NEXT
2540 COLOR 6
2550 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B2%
2560 FOR I=1 TO 200:NEXT
2570 COLOR 7
2580 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B1%
2590 FOR I=1 TO 100:NEXT
2600 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2610 RETURN
2620 '
2630 REM ■■■■■  B O M B 2  ■■■■■
2640 '
2650 GOSUB 2120
2660 GET@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2670 COLOR 2
2680 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B3%
2690 COLOR 6
2700 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B2%
2710 COLOR 7
2720 PUT@(BX,BY)-(BX+4,BY+2),B0%
2730 RETURN
2740 '
2750 REM .-------------------------------.
2760 REM | FORESIGHT PLANNING SECTION |
2770 REM '-------------------------------'
```

FM-7/8

★北緯35°38′東経約139°44′に電波新聞社がある。あ～つかれた。(埼玉県草加市・**用宗&すもう14才**)……【**編**：埼玉の人はアホらしいことにもすぐ熱中するんです。わっわ──，編集部の埼玉連合がコワイ～～!!】

FP-1000/1100用

S.S.F.



EYES

★いざ, RUN

中央の点がヘビです。あなたはヘビを操作して，岩にぶつからないようにカエルを食べてください。カエルは足がすくんで動けないのです。また，ナメクジはヘビをからかおうとして追ってきます。

さて，ヘビさんは胴体をさわられたくらい何ともありませんが，頭にペトッとさわられると，ショック死してしまいますので気をつけてください。

ＴＩＭＥは刻々と減り続け，0になるとヘビさんは死んでしまいます。ですから，スピードを上げて早くカエルを食べてください。かと言って，スピードを上げすぎると，なかなか止まらなくなるので注意してください。また高速の時には，岩やナメクジを飛びこせるかもしれません。当然，カエルをも飛びこえることがありますから，カエルを食べる時には，なるべく低速で食べてください。

カエルをすべて食べると，つぎの面へ進みます。1面はカエル5匹で，面数が増すと1匹ずつ増えていきます。ＴＩＭＥの10分の1の1の位を切り捨てたのが，ボーナスとなります。書き忘れましたが，時々出現するダイヤは0点～500点の価値があり，ＰＯＩＮＴに表示されます。

《第1表》変数表

Ｘ＝ヘビのＸ座標	ＤＸ＝ダイヤのＸ座標
Ｙ＝ヘビのＹ座標	ＤＹ＝ダイヤのＹ座標
ＸＶ＝ヘビのＸ速度	Ｋ＝カエルの数
ＹＶ＝ヘビのＹ速度	ＨＩ＝ハイ・スコア
ＭＹ＝ヘビの数	ＳＣ＝スコア
ＮＸ＝なめくじのＸ座標	ＴＩ＝ＴＩＭＥ
ＮＹ＝なめくじのＹ座標	ＰＯ＝ＰＯＩＮＴ
Ｇ＝なめくじの移動フラグ	

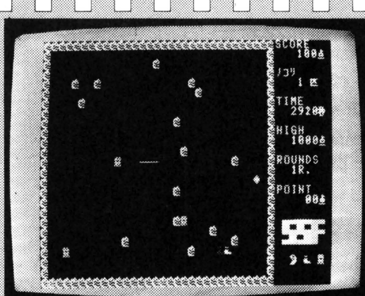
CHECKER FLAG

編：以前にもこんなゲームがありましたね。ヘビの体が長くなると，移動がむずかしくなるんです。

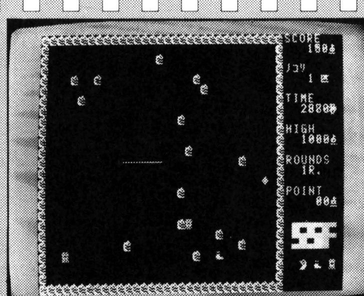
影：簡単なようでいて，ほんとやりにくいゲームだぜ。ほんで，君は何点とれた？

```
          [8]
           ↑
[4] ← ヘビ → [6]
           ↓
          [2]
```

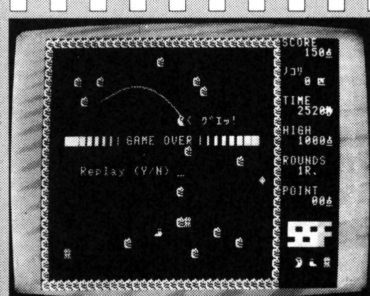
《第1図》
ＫＥＹ操作



《写真1》カエルを食べに行きます。



《写真2》パクッ！ ゆっくり動かないとコントロールできません



《写真3》ほら，グエッ!! だから言ったのにー

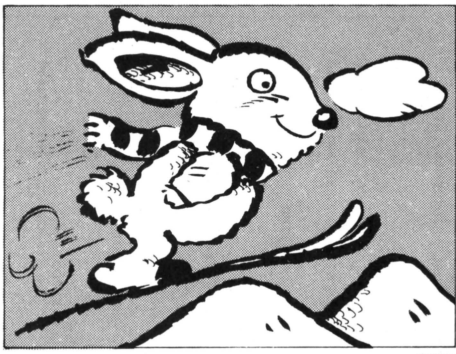
★私は受験がきらいだ。マイコンしようとしたらおこる母がきらいだ。成績がよいものから合格にする高校がきらいだ。誰がなんといおうときらいだ～。(京都市・**Ｐ６ゼビウスほしい君**)……**【影：私を見習いたまえ。】**

```
10 '*************. **** SNAKE and SLUG snd FLOG ************************
20 RANDOMIZE
30 BEEPOFF:CLEAR1023,&HFFC0-1
40 WIDTH40:SCREEN 2,7,7,0:DEFINT A-Z:GOSUB630:HI=100
50 GOSUB1180
60 K=5
70 GOSUB560:COLOR 7,0,7,2:MY=3:SC=0
80 TK=K
90 X=128:Y=100:X1=160:Y1=100:XV=0:YV=0:TI=300:G=1:PO=0:CLS
100 COLOR 5:PRINTCSR(32,0)"SCORE";CSR(32,3);"ﾉｺﾘ";CSR(32,6)"TIME";CSR(32,9)"HI
GH";CSR(32,12)"ROUNDS";CSR(32,15)"POINT"
110 COLOR 6:PRINTCSR(32,18)" ▬"CSR(32,19)" ▙"CSR(32,20)" ▟"CSR(34,22)"";
120 COLOR 5:PRINTCSR(35,18)"▬"CSR(35,19)"▙"CSR(35,20)"▟"CSR(36,22)"ｬ";
130 COLOR 4:PRINTCSR(37,18)"▬"CSR(37,19)"▙"CSR(37,20)"■ "CSR(38,22)"B";
140 GOSUB880
150 '... MAKE FRAME ..........................................*
160 COLOR 7:PRINTCSR(0,0);STRING$(32,"円");CSR(0,24);STRING$(32,"円");
170 FOR I=1 TO 23:PRINTCSR(0,I)"円"CSR(31,I)"円";:NEXT
180 '... FROG POSITION .......................................*
190 FOR I=1 TO TK
200 X2=INT(RND(1)*29)+1:Y2=INT(RND(1)*22)+1:IF PEEK(&H9000+X2+Y2*40)=244 OR(X2
=16 AND Y2=12)THEN 200
210 COLOR 4:PRINTCSR(X2,Y2)"B";:NEXT
220 '... MACHINE .............................................*
230 FOR I=0 TO 15:POKE&HFFE0+I,X:POKE&HFFF0+I,Y:NEXT
240 '... ROCK POSITION .......................................*
250 FOR I=1 TO K*3
260 X2=INT(RND(1)*29)+1:Y2=INT(RND(1)*22)+1:IF PEEK(&H9000+X2+Y2*40)=244 OR(X2
=16 AND Y2=12)THEN 260
270 COLOR 7:PRINTCSR(X2,Y2)"円";:NEXT
280 '... SLUG POSITION .......................................*
290 NX=INT(RND(1)*29)+1:NY=INT(RND(1)*22)+1:IFPEEK(&H9000+NX+NY*40)=244 OR(NX=
16 AND NY=12)THEN290
300 COLOR 5:PRINTCSR(NX,NY)"";
310 '... DIAMOUND POSITION ....................................*
320 CALL&H703:IF INT(RND(1)*5)<>0 THEN 360
330 DX=INT(RND(1)*29)+1:DY=INT(RND(1)*22)+1:P=PEEK(&H9000+DX+DY*40)
340 IF P=244 OR(DX=NX AND DY=NY)OR((DX>13 AND DX<19)AND(DY>9 AND DY<19))THEN33
0 ELSE COLOR 3:PRINTCSR(DX,DY)"月"; ELSE 330
350 '... KEY IN ..............................................*
360 I$=INKEY$:TI=TI-1
370 IF I$="2" THEN YV=YV+1:GOTO410
380 IF I$="4" THEN XV=XV-1:GOTO410
390 IF I$="6" THEN XV=XV+1:GOTO410
400 IF I$="8" THEN YV=YV-1
410 IF XV>7 THEN XV=7 ELSE IF XV<-7 THEN XV=-7
420 IF YV>7 THEN YV=7 ELSE IF YV<-7 THEN YV=-7
430 X1=X+XV:Y1=Y+YV:CALL&H703
440 IF TI<50 THEN BEEPON:BEEPOFF
450 '... SNAKE WRITE ..........................................*
460 PLOT(X1,Y1)-(X,Y),6:PLOT(PEEK(&HFFE0),PEEK(&HFFF0))-(PEEK(&HFFE1),PEEK(&HF
FF1)),0:X=X1:Y=Y1:PLOT(X,Y),2
470 POKE&HFFEF,X:POKE&HFFFF,Y:CALL&HFFC0
480 '... JUDGMENT ............................................*
490 P=PEEK(&H9000+X¥8+Y¥8*40)
500 IF P=241 OR P=242 OR P=252 THEN 710
510 IF P=243 THEN GOSUB740
520 IF P=244 THEN 770
530 IF TI=<OTHEN 790
540 GOSUB870:G=-G:IF G<O THENGOSUB1000:GOTO360 ELSE GOTO360
550 '... MACHINE WRITE .......................................*
560 RESTORE600:AD=&HFFC0
570 FOR I=0 TO 24
580 READ A$:POKE AD+I,VAL("&H"+A$)
590 NEXT:RETURN
600 DATA 21,E1,FF,11,E0,FF,CD,D3,FF,21,F1,FF
610 DATA 11,F0,FF,CD,D3,FF,C9,01,0F,00,ED,B0,C9
620 '... CHARACTER ...........................................*
630 DEFCHR$(241)="102A4D510551077E":DEFCHR$(242)="000A000A0F7FFE00"
640 DEFCHR$(243)="08142A5D2A140800":DEFCHR$(244)="36557F227F365555"
650 DEFCHR$(245)="1070107C447C00AA":DEFCHR$(246)="00FF29296501FF00"
660 DEFCHR$(248)="0082C6E9F5F17E3C":DEFCHR$(249)="3C7EF1F5E9C68200"
670 DEFCHR$(250)="3846D4C8F0F87C3E":DEFCHR$(251)="1C622B130F1F3E7C"
680 DEFCHR$(252)="00500050F0FE7F00"
690 RETURN
700 '... CRASH ...............................................*
710 COLOR 6:PRINTCSR(X¥8,Y¥8)"";:COLOR 3:PRINT"< ｸﾞｴｯ!";:BEEP
720 GOTO800
730 '... DIAMOUND .............................................*
740 PO=INT(RND(1)*6)*10:SC=SC+PO:GOSUB940:GOSUB860:GOSUB880:FOR I=0 TO 30:FORJ
=0 TO 20:NEXT:BEEPON:BEEPOFF:NEXT
750 PRINTCSR(X¥8,Y¥8)" ";:RETURN
760 '... FROG ................................................*
770 BEEP:SC=SC+5:GOSUB940:GOSUB880:TK=TK-1:IF TK=0 THEN GOTO830 ELSE GOTO540
780 '... TIME UP .............................................*
790 COLOR 0,5:PRINTCSR(3,4)"TIME ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀ !":COLOR ,0:GOSUB870
800 FOR I=0TO5:COLOR,,,0:FORJ=0TO300:NEXT:COLOR,,,2:FORJ=0TO300:NEXT:NEXT
810 MY=MY-1:GOSUB870:IF MY=0 THEN 1120 ELSE FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO90
820 '... ROUND CLEAR .........................................*
830 K=K+1:CLS:COLOR 5:PRINTCSR(8,9);K-5;" ROUND CLEAR!";:SC=TI¥10+SC:COLOR 3:P
RINTCSR(8,12)" BONOUS";TI¥10*10
840 FOR I=0 TO 200:COLOR,,,INT(RND(1)*7)+1:NEXT:COLOR,,,2:GOTO80
850 '... INDICATION ..........................................*
860 COLOR 7:LOCATE35,16:PRINTUSING"##0点";PO:RETURN
870 COLOR 7:LOCATE34,7:PRINTUSING"###0秒";TI;:RETURN
880 COLOR 7:LOCATE32,1:PRINTUSING"#####0点";SC;
890 PRINTCSR(34,4);MY;"今";
900 LOCATE32,10:PRINTUSING"#####0点";HI;
910 LOCATE33,13:PRINTUSING"##R.";K-4
920 GOSUB870:GOSUB860:RETURN
930 '... SNAKE HEAD ..........................................*
940 COLOR 6:AXV=ABS(XV):AYV=ABS(YV)
950 IF AXV>AYV THEN 960 ELSE 970
960 IF XV>OTHEN PRINTCSR(X¥8,Y¥8)"";:GOTO980 ELSE PRINTCSR(X¥8,Y¥8)"";:GOTO980
970 IF YV>OTHEN PRINTCSR(X¥8,Y¥8)""; ELSE PRINTCSR(X¥8,Y¥8)"";
980 BEEP:FOR I=0TO300:NEXT:PRINTCSR(X¥8,Y¥8)" ";:RETURN
990 '... SLUG MOVE ...........................................*
1000 IF NX=X¥8 THEN 1060
1010 NX1=SGN(X¥8-NX)
1020 P=PEEK(&H9000+NX+NX1+NY*40)
1030 IF NOT(P=244 ORP=241)THEN PRINTCSR(NX,NY)" "ELSE NX1=0:NY1=INT(RND(3)*2)*2
-1:GOTO1080
1040 COLOR 5:NX=NX+NX1:IF NX1<OTHEN PRINTCSR(NX,NY)"ｬ"ELSE PRINTCSR(NX,NY)""
1050 IF NX=X¥8 AND NY=Y¥8 THEN 710 ELSE RETURN
1060 IF NY=Y¥8 THEN THEN 710
1070 NY1=SGN(Y¥8-NY)
1080 P=PEEK(&H9000+NX+(NY+NY1)*40)
1090 IF NOT(P=244 ORP=241)THEN PRINTCSR(NX,NY)" "ELSE NY1=0:NX1=INT(RND(3)*2)*2
-1:GOTO1020
1100 COLOR 5:NY=NY+NY1:IFNX1<OTHEN PRINTCSR(NX,NY)"ｬ":GOTO1050 ELSE PRINTCSR(NX
,NY)"":GOTO1050
1110 '... GAME SET ...........................................*
1120 GOSUB880:COLOR 5:PRINTCSR(3,10)"■■▌▌▌| GAME OVER |▌▌▌■■"
1130 IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB880
1140 COLOR 6:PRINTCSR(5,13)"Replay (Y/N) ";:CALL&H703
1150 I$=INPUT$(1):IF NOT(I$="Y" OR I$="N")THEN 1150
1160 IF I$="Y" THEN 60 ELSE COLOR7,,,0:CLS:END
1170 '************************** E N D ******************************
1180 COLOR 2,0,0,0:PRINT:PRINT:PRINT
1190 PRINT"   ▬▬▬    ▬▬▬    ▬▬▬▬
1200 PRINT"   ▙▬▬    ▙▬▬    ▛▬▬
1210 PRINT"   ▬▬▟ .  ▬▬▟ .  ▌  .
1220 PRINT"    Snake      Slug       Frog
1230 PRINT:PRINT:COLOR 6:PRINT"   snake ..... YOU ARE .":PRINT
1240 COLOR 5:PRINT" ｬ slug ...... ENEMY .":PRINT
1250 COLOR 4:PRINT" B flog ...... 50 pts.":PRINT
1260 COLOR 7:PRINT" 円 rock ...... DANGEROUS!":PRINT
1270 COLOR 3:PRINT" 月 diamound .. 0 ~ 500 pts":CALL&H703
1280 COLOR 5:PRINTCSR(0,21)"   Push RETURN key !":IF INKEY$=CHR$(13)THENRETURNE
LSE1280
```

★道路工事に使う赤い円すいに陽があたり影ができているのを見て「あっ，ソルだ！」と叫んでしまった。（東京都北区・**田辺英昭14才**）……**【影：もっとビックリすることを教えようか。Dr.の歩く姿はトーロイドだぜ！】**

RX-78用

SKI JUMP



きむらく～ん

はじめに

あまり日本選手の活躍のないままに，サラエボ・オリンピックは終ってしまいました。ところで，スキーのジャンプ競技のダイナミックさは，見ていて気持ちのいいものです。

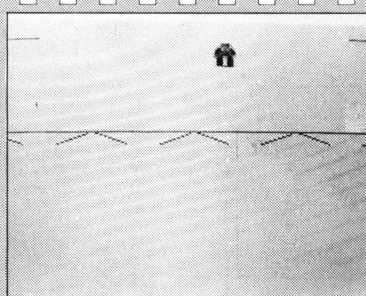
そこで，今回はＳＫＩ　ＪＵＭＰ　ＧＡＭＥをつくってみました。

遊びかた

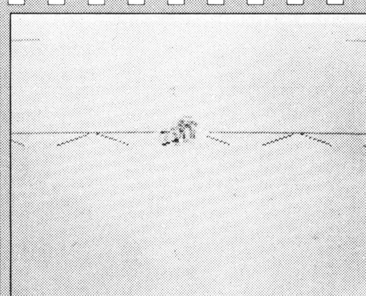
例によって例のごとく，ジョイ・スティックを使ったゲームです。やりかたはいたって単純で，すべり降りる選手が横に動かないように，ジョイ・スティックで操作します。そしてジャンプ台のところにきたら，ボタンを押すのです。滑空しているときも，ジョイ・スティックを操作してバランスをとってください。



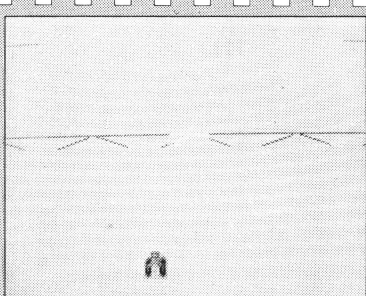
《写真１》キー操作の説明



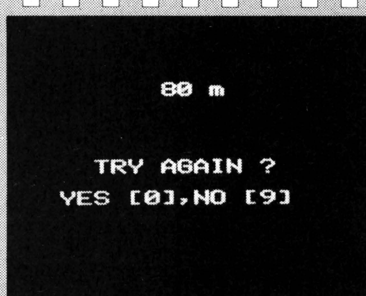
《写真２》ピーッ！ ズ，ザザッザー



《写真３》ハーッ！ ジャンプの瞬間です



《写真４》ザザザーッ！ みごと着地



《写真５》ただいまの結果，80ｍでーす

```
10 DIM A0$(2,15),A1$(2,15),A2$(2),A3$(2)
20 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31
30 READ RE:A0$(I,0)=A0$(I,0)+CHR$(RE):NEXT J,I
40 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31
50 READ RE:A1$(I,0)=A1$(I,0)+CHR$(RE):NEXT J,I
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31
70 READ RE:A2$(I)=A2$(I)+CHR$(RE):NEXT J,I
80 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31
90 READ RE:A3$(I)=A3$(I)+CHR$(RE):NEXT J,I
100 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 15
110 A0$(I,J)=STRING$(CHR$(0),J*2)+LEFT$(A0$(I,0),(16-J)*2)
120 A1$(I,J)=STRING$(CHR$(0),J*2)+LEFT$(A1$(I,0),(16-J)*2)
130 NEXT J,I
140 CL$=STRING$(CHR$(255),32)
150 COLOR,0:PRINT"@"
160 CURSOR 9,5:PRINT"SKI GAME"
170 CURSOR 5,10:PRINT"JOY STICK USE ONLY"
180 CURSOR 7,15:PRINT"[9]    JUMP !!"
190 CURSOR 7,20:PRINT"[0]    START !"
200 JOYS1 JO:IF JO<>0 GOTO 190
210 COLOR,7:PRINT"@":LINE[1]0,80,191,80
220 FOR I=0 TO 144 STEP 48
230 LINE[1]I,80,I+16,88
240 LINE[1]I+32,88,I+47,80
250 NEXT
260 LINE[1]0,16,23,16:LINE[1]168,16,192,16
270 CX=0:CY=0:X=168:Y=0:VY=720:VX=0
280 B$=A0$(0,0):R$=A0$(1,0):G$=A0$(2,0):GOSUB 2000
300 MUSIC"C1R5C1R5F1R5F1R5F1R5F+5"
310 FOR X=168 TO 112 STEP -4:GOSUB 2000:NEXT
320 FOR Y=0 TO 63:VX=VX+SGN(RND(1)-.5)
330 JOYS1 JO:VX=VX+(JO=5)-(JO=1)
340 X=X+VX:VY=VY-ABS(VX)
350 IF X<0 THEN X=0
360 IF X>176 THEN X=176
370 GOSUB 2000:NEXT
380 FOR I=0 TO 15
390 B$=A0$(0,I):R$=A0$(1,I):G$=A0$(2,I)
400 GOSUB 2000:NEXT
410 JU=0:FOR I=15 TO 0 STEP -1
420 B$=A1$(0,I):R$=A1$(1,I):G$=A1$(2,I)
430 IF JU<>0 THEN 450
440 JOYS1 JO:IF JO=9 THEN JU=15-I
450 GOSUB 2000:NEXT
460 FOR Y=64 TO 64-JU*2 STEP -3
470 B$=A1$(0,0):R$=A1$(1,0):G$=A1$(2,0)
480 GOSUB 2000:NEXT
490 VX=0
500 VY=-VY*(VY>0):Y=Y+2:IF Y>VY/8+JU+80 THEN 600
510 B$=A1$(0,0):R$=A1$(1,0):G$=A1$(2,0)
520 VX=VX+SGN(RND(1)-.5)
530 JOYS1 JO:VX=VX+(JO=5)-(JO=1)
540 X=X+VX:VY=VY-ABS(VX)
550 IF X<0 THEN X=0
560 IF X>176 THEN X=176
570 GOSUB 2000:GOTO 500
600 J=Y:FOR Y=J TO 167
610 B$=A2$(0):R$=A2$(1):G$=A2$(2)
620 GOSUB 2000:NEXT
630 B$=A3$(0):R$=A3$(1):G$=A3$(2)
640 GOSUB 2000
650 FOR I=0 TO 3000:NEXT
660 H=INT((VY/8+JU)*10/8)
670 COLOR,0:PRINT"@"
680 CURSOR 12,5:PRINT H;" m"
690 CURSOR 9,10:PRINT "TRY AGAIN ?"
700 CURSOR 7,12:PRINT "YES [0],NO [9]"
710 JOYS1 JO:IF JO=0 THEN 150
720 IF JO=9 THEN END
730 GOTO 710
1999 END
2000 POSITION CX,CY:PATTERN[0]2,CL$
2010 POSITION X,Y:PATTERN[1,W1]2,B$
2020 POSITION X,Y:PATTERN[2,W1]2,R$
2030 POSITION X,Y:PATTERN[4,W1]2,G$
2040 CX=X:CY=Y:RETURN
3000 DATA 0,0,192,3,0,0,0,0,48,12,56,28,24,24,24,24
3010 DATA 0,0,0,0,0,0,80,10,0,0,112,14,112,14,32,4
3020 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,0,0,0,0,64,2,224,7
3030 DATA 248,31,112,14,112,14,32,4,112,14,0,0,0,0,0,0
3040 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,192,3,192,3,160,5,0,0
3050 DATA 24,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3100 DATA 0,0,192,3,0,0,0,0,48,12,56,28,24,24,24,24
3110 DATA 0,0,0,0,32,4,112,14,112,14,112,14,112,14,112,14
3120 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,0,0,0,0,64,2,224,7
3130 DATA 248,31,112,14,80,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,192,3,192,3,160,5,0,0
3150 DATA 24,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3200 DATA 0,0,192,3,0,0,0,0,48,12,56,28,24,24,28,56
3210 DATA 0,0,0,0,0,0,40,20,0,0,56,28,56,28,16,8
3220 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,0,0,0,0,64,2,224,7
3230 DATA 252,63,120,30,56,28,16,8,56,28,0,0,0,0,0,0
3240 DATA 0,0,0,0,192,3,192,3,192,3,192,3,160,5,0,0
3250 DATA 12,48,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3300 DATA 0,0,0,0,0,0,192,1,0,0,0,0,192,0,192,0
3310 DATA 128,1,128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255
3320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,1,192,1,0,0,0,0
3330 DATA 0,0,96,2,224,1,128,1,128,1,192,0,192,0,0,0
3340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,1,192,1,32,0,32,0
3350 DATA 96,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```


CHECKER FLAG

編集長：おい，影くんはどうした!!

編：いまスキーに行っていますよ。もうすぐ帰って来ますけど。

編集長：まったく，このいそがしい時に！

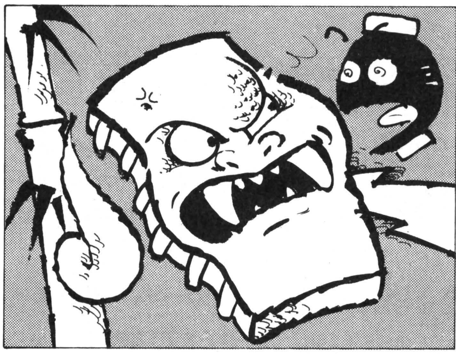
影：ただいま～。

編：どうしたの右足のほうたいは？

影：いや一，編集長のまねですよ。ハッハッハ！

編集長：この一

★影さんなんか，あっかんべーマガ!!（栃木県足利市・**あなたは神を信じますか？**）……【**影**：信じたいけど信じたらこうなった！**編**：世のなか平等にできてるから，影さんにもいいところがあるはず。……信じられません。】



JR-100用

CPYOU

薮谷　哲也

STORY

1996年，以前から計画されていた思考コンピュータ「MAX」が完成する。

1997年，MAXが人類を地球の不要物と認め，彼自身が「人口整理」を始めるのだった。

同年，これにいち早く気づいたあなたは，MAXが作り出した「CPYOU」というサブ・メモリに，「セランサー・レイ」に乗り攻撃をかけるのだった。それは，MAXに対しての人類最初で最後の反抗であった。

遊びかた

[,]と[.]で，レイを左右に動かします。[Z]で対ファイター用ミサイル発射，[X]で対CPYOU用バクダン発射です。ゲームは，画面上から出てくる敵を倒すことです。バクダンは，スコープの所のみ有効です。ファイターにはハイ・スピードが2機いて，これが分裂してロースピード・ファイターとなります。

なお，レイのウィング部分は無敵ですが，機首の部分が非常にデリケートですからご注意を。

終わりに

今回の作品では，グラフィックに気を使いました。パターンが変わると，1面でのピラミッドのキャラが変わっていきます。

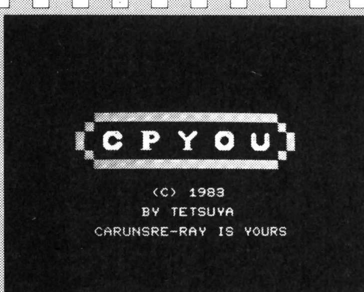
書き忘れるところでしたが，マシン語を使っています。1230行からの16進データーがそれで，念には念を入れて入力してください。どんなになれていても，まちがいはあります。ぼくだって，今回は5回以上暴走して……。とにかく，マシン語をなめちゃあだめですよ。

参考

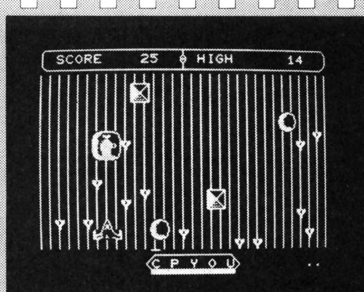
高松中の竹花先生のお話(物語)

スーパーSoftマガジン12月号(キャラ)

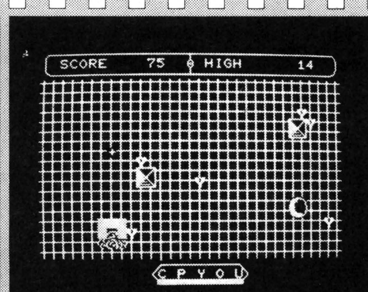
★



《写真1》タイトル画面



《写真2》ボカーン!! 敵の地上基地をやっつける



《写真3》残念!! 敵にやられてしまった

★友人Yは11月号のP8用「STRAWBERRY——」でイチゴ泥棒をつかまえず，イチゴを車がわりにしてレースをしていた。(神奈川県横浜市・川島拓哉12才)……【影：グハハハ，これじゃゲームが終わらんばい。】

```
10 GOSUB750:GOSUB900
20 GOSUB780:S=0:C$=""
30 F=0:X=$C34F:G=$C0D0:FORA=1TO2:M(A)=$C16E+A:NEXTA
40 P4=$9A:T=1:I=$C36F:GOSUB670
50 FORA=1TO2:M=M(A):M(A)=M(A)+31+RND(3):P2=PEEK(M(A))
60 Z=USR($3000,M,$9A):IF(P3=$84)+(PEEK(M)=$84)THENGOSUB370
70 IFP2<>$9ATHENM(A)=$C165+RND(27)
80 Z=USR($3000,M(A),$88):NEXTA
90 POKEG,$10:G=G+2:POKEG,$FF
100 IFMOD(T,11)=0THENZ=USR($3003,$C182+RND(28),0)
110 IFMOD(T,23)=0THENZ=USR($3014,$C182+RND(28),0)
120 IFMOD(T,67)=0THENZ=USR($3025,$C182+RND(27),0)
130 Y=X:PICKA:X=X+(A=46)-(A=44):X=X+(X=$C342)-(X=$C35D)
140 J=I:IF(A=90)*(F=0)THENF=1:POKE1,90:BEEP
150 I=I-32:IFF=0THENI=X+32
160 IFA=88THENGOSUB290
170 P=PEEK(X):P1=PEEK(I):Z=USR($304A,Y,0)
180 Z=USR($3000,J,$9A):Z=USR($3000,Y-$100,P4)
190 IFG>$C0D5THENZ=USR($3000,M(RND(2)+1),$9A)
200 IFG>$C0D5THENZ=USR($3055):POKEG,$10:G=$C0D0:P=PEEK(X)
210 POKEG,$10:G=G+2:POKEG,$FF
220 P4=PEEK(X-$100):IFP1=$88THENGOSUB370
230 IF(P1<>$88)*(P1<>$80)*((P1<>$9A)+(I<$C23F))THENF=0:I=X+32
240 Z=USR($3063,X,0):Z=USR($3000,I,$84):Z=USR($3000,X-$100,$0B)
250 IF(P<>$9A)*(P<>$80)*(P<>$84)THENGOTO500
260 T=T+1:IFT=350THENGOTO620
270 POKE1,MOD(T,15)*10+50:BEEP1:GOTO50
280 REM * SUB *
290 FORZ=3TO-4STEP-1:P5=PEEK((X-$80)+Z*32)
300 POKE(X-$80)+Z*32,$84+(4-ABS(Z)):POKE1,$80+Z*10:BEEP1:BEEP0
310 POKE(X-$80)+Z*32,P5:NEXTZ:POKEX-$100,$4C
320 IF(P4=$89)+(P4=$8A)+(P4=$8B)+(P4=$8C)THENGOSUB390
330 IF(P4=$8D)+(P4=$8E)+(P4=$8F)+(P4=$90)THENGOSUB410
340 IF(P4=$91)+(P4=$92)+(P4=$94)+(P4=$95)THENGOSUB430
350 IFP4=$93THENGOSUB450
360 RET
370 POKEI,$4C:POKE1,$90:BEEP:S=S+1:F=0:I=X+32:GOSUB480
380 RET
390 S=S+10:POKE1,$D0:BEEP:BEEP:GOSUB470
400 RET
410 S=S+15:POKE1,$D0:BEEP:BEEP:BEEP:GOSUB470
420 RET
430 P4=$4C:POKE1,$50:BEEP:S=S+5:GOSUB480
440 RET
450 S=S+50:FORZ=255TO0STEP-5:POKE1,Z:BEEP1:NEXTZ:BEEP0:GOSUB470
460 RET
470 P4=$4C:Z=USR($3074,X-$121,0)
480 F=0:LOCATE1,8:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
490 LOCATE1,24:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H:RET
500 C$=C$+CHR$($20):LOCATE22,29:PRINTC$;:POKEX,$96:POKEX+31,$97
510 POKEX+32,$98:POKEX+33,$99:IFC$="    "THENGOTO540
520 RESTORE1510:GOSUB830
530 GOTO30
540 FORA=7TO13:LOCATEA,8:PRINTSPC(15):NEXTA
550 LOCATE8,11:PRINT"GAME OVER"
560 IFS>HTHENH=S:LOCATE10,10:PRINT"YOU HI-SCORE"
570 RESTORE1530:GOSUB830
580 LOCATE12,9:PRINT"PUSH [Y/N]KEY"
590 PICKA:IFA=78THENEND
600 IFA=89THENGOTO20
610 GOTO590
620 RESTORE1460:GOSUB830
630 S=S+(RND(10)+1)*10
640 RESTORE 1580+(RND(6)*2)*10
650 FORA=$C048TO$C067:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXTA
660 GOTO30
670 CLS:PRINT" ┌──────────────────────┐ ";
680 PRINT"│ SCORE          HIGH          │";
690 PRINT" └──────────────────────┘ ":POKE$C12F,$9F
700 FORA=$C160TO$C39F:POKEA,$9A:NEXTA:GOSUB480
710 LOCATE21,13:PRINT"────────":POKE$C3AC,$9B:POKE$C3B4,$9C
720 LOCATE22,12:PRINT"C P Y O U":POKE$C3CB,$9D:POKE$C3D5,$9E
730 LOCATE23,12:PRINT"■■■■■■■■";:LOCATE22,29:PRINT".."
740 LOCATE22,29:PRINTC$:RET
750 DIMM(2),S(27,2)
760 OPTION CMODE1:H=0:POKE$12,$2F:POKE$13,$FF
770 RET
780 RESTORE1070
790 FORA=$C000TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXTA
800 FORA=$3000TO$3088:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXTA
810 RET
820 REM * ANAUME *
830 READM1:POKE$C80B,$E0
840 READM2,M3:IFM2=99THENPOKE$C80B,0:RET
850 IFM2=0THENGOSUB880:GOTO840
860 POKE$C804,S(M2,1):POKE$C805,S(M2,2):GOSUB890
870 GOTO840
880 POKE$C80B,0:GOSUB890:POKE$C80B,$E0:RET
890 FORZ=1TOM1*M3:NEXTZ:RET
900 RESTORE1360
910 FORA=$C000TO$C087:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXTA
920 CLS:LOCATE5,5:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
930 PRINTTAB(4);"▒";TAB(25);"▒"
940 PRINTTAB(6);FLD(1);" !00$%00( )00 ,00./":POKE$C1E3,$4C
950 POKE$C1FA,$4C:POKE$C21A,$4C
960 PRINTTAB(3);"▒  ";FLD(1);'"#00';"&'00*+00";'"-00"-'
970 PRINTTAB(4);"▒";TAB(25);"▒"
980 PRINTTAB(5);"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
990 LOCATE13,11:PRINT"(C) 1983"
1000 LOCATE15,10:PRINT"BY TETSUYA"
1010 LOCATE17,5:PRINT"CARUNSRE-RAY IS YOURS"
1020 FORA=6TO24:LOCATE5,A:PRINT"*":LOCATE5,A:PRINT"▒"
1030 FORZ=1TO10:NEXTZ:NEXTA
1040 RESTORE1320:FORA=1TO27:READS(A,2),S(A,1):NEXTA
1050 RESTORE1460:GOSUB830:RET
1060 REM * DATAS *
1070 DATA 18,24,24,42,5A,99,99,A5,41,C1,C2,CD,FA,C1,AF,F8
1080 DATA 34,24,B4,25,99,41,FF,5A,82,83,43,33,0F,01,E1,1F
1090 DATA 00,00,00,00,10,10,28,00,00,00,00,18,18,18,24,00
1100 DATA 00,00,18,18,18,18,3C,24,18,34,34,3C,3C,7E,E7,C3
1110 DATA DB,E7,E7,66,3C,18,18,18,FF,C0,A0,D0,E8,F4,FA,FD
1120 DATA FF,03,05,09,11,21,41,81,FD,FA,F4,EA,D0,AA,C0,FF
1130 DATA 81,41,21,91,09,A5,03,FF,03,1D,2A,7A,68,70,F0,F8
1140 DATA C0,38,04,02,02,02,01,01,F0,E8,70,7C,7A,3D,1F,03
1150 DATA 01,01,02,02,A2,54,B8,C0,FF,00,00,66,7E,18,00,3C
1160 DATA F8,F0,E9,F1,F1,E9,F1,F1,42,A1,C0,80,80,C0,A1,52
1170 DATA 01,01,A1,91,91,A1,01,01,3C,00,18,7E,E6,55,AA,FF
1180 DATA 00,00,3E,41,89,04,34,40,24,48,84,91,95,25,20,18
1190 DATA 1C,42,99,21,25,0C,81,71,00,4A,25,51,15,92,A2,28
1200 DATA FF,10,10,10,10,10,10,10,00,00,00,00,1F,20,40,80
1210 DATA 00,00,00,00,F8,04,02,01,01,02,04,08,08,04,02,01
1220 DATA 80,40,20,10,10,20,40,80,08,14,22,2A,2A,22,14,08
1230 DATA A7,00,39,86,89,A7,00,86,8A,A7,01,86,8B,A7,20,86
1240 DATA 8C,A7,21,39,86,8D,A7,00,86,8E,A7,01,86,8F,A7,20
1250 DATA 86,90,A7,21,39,86,8D,A7,00,86,91,A7,01,86,8E,A7
1260 DATA 02,86,92,A7,20,86,93,A7,21,86,94,A7,22,86,8F,A7
1270 DATA 40,86,95,A7,41,86,90,A7,42,39,86,9A,A7,00,A7,1F
1280 DATA A7,20,A7,21,39,CE,C3,7F,A6,00,A7,20,09,8C,C1,5F
1290 DATA 26,F6,39,86,80,A7,00,86,81,A7,1F,86,82,A7,20,86
1300 DATA 83,A7,21,39,86,4C,A7,00,A7,01,A7,02,A7,20,A7,21
1310 DATA A7,22,A7,40,A7,41,A7,42,39
1320 DATA 4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
1330 DATA 2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
1340 DATA 1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
1350 REM * OPENING DATAS *
1360 DATA 1F,3F,7F,FF,FC,F8,F0,F0,F8,CC,F6,FB,3D,1F,0E,00
1370 DATA F0,F0,F8,FC,FF,7F,3F,1F,00,0E,1F,3F,FF,FE,FC,F8
1380 DATA FF,3F,3F,3E,3E,3E,3E,3F,F0,DC,E6,1A,0D,0F,1E,FE
1390 DATA 3F,3F,3E,3E,3E,3E,3E,FF,FC,F0,00,00,00,00,00,80
1400 DATA E0,D0,E8,74,38,1D,0F,07,07,0F,1F,3E,7C,F8,F0,E0
1410 DATA 03,03,03,03,03,03,03,0F,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,F0
1420 DATA F8,CC,F6,FB,3D,1F,0F,0F,0F,0F,1F,3F,FF,FE,FC,F8
1430 DATA 00,60,F0,D0,D0,D0,D0,D0,00,06,0F,0D,0D,0D,0D,0D
1440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1450 REM * MUSIC *
1460 DATA 40,10,1,10,1,11,1,11,1,13,1,15,1,13,1,17,1,17,6
1470 DATA 0,2,15,1,15,3,15,1,20,1,17,1,17,1,15,6,0,2
1480 DATA 13,1,13,1,13,1,10,1,13,1,10,2,10,1,10,1,10,1
1490 DATA 8,4,0,1,5,1,8,2,8,1,8,1,13,1,15,1,13,1,17,1
1500 DATA 17,6,0,2,99,99
1510 DATA 60,0,2,10,1,10,1,8,1,6,3,0,3,3,1,5,1,6,1,5,1
1520 DATA 3,1,10,1,11,2,10,1,10,4,10,4,99,99
1530 DATA 80,0,3,13,1,12,1,13,5,20,2,18,2,17,2,18,2
1540 DATA 18,2,10,1,15,2,13,7,0,8,15,1,18,1,15,1,18,1,23,1
1550 DATA 22,1,22,1,20,7,15,1,17,1,18,4,18,1,18,1,18,1
1560 DATA 20,1,18,8,99,99
1570 REM * GRAPH *
1580 DATA 70,A8,88,C8,8F,CA,8F,C8,0E,15,11,11,F9,19,F9,11
1590 DATA 88,CF,8A,CF,88,C8,E8,70,19,F1,99,F1,19,15,1D,0E
1600 DATA 01,01,03,0D,1B,14,28,F0,80,80,C0,B0,08,08,04,0F
1610 DATA F4,28,15,1A,0D,03,01,01,0F,04,08,88,B0,C0,80,80
1620 DATA 01,06,18,66,D8,A0,B0,E1,80,60,18,06,01,01,01,81
1630 DATA B1,E8,BC,DA,76,1D,07,01,81,01,01,01,06,98,60,80
1640 DATA 07,0C,14,3C,77,C8,F0,D0,E0,30,28,24,E2,13,0D,09
1650 DATA D0,F0,C8,77,3C,1D,0E,07,09,0D,13,E2,24,28,B0,E0
1660 DATA 3C,54,A2,C2,AB,D4,38,0D,3C,2A,51,61,D1,2B,1C,90
1670 DATA 09,3C,D6,A3,C2,AA,54,3C,90,1C,AB,D1,61,51,22,3C
1680 DATA 08,1C,36,6B,B7,FF,57,6E,10,28,44,C2,CD,ED,E2,62
1690 DATA 3A,35,1A,1E,0C,0C,04,04,44,84,48,48,30,30,20,20
```

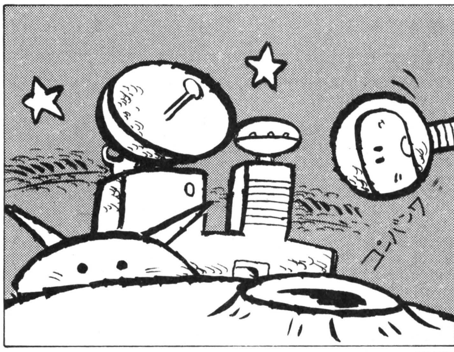
CHECKER FLAG

編：おっと，どっかで見たようなふんい気ですね。

影：多いんだよ，こういうゲームがね。でもＪＲでよく作るね。ほんと，エライ！

Dr.D：リストを見てわかるとおり，キャラクタにこっているな。それにスクロール画面やキャラの移動と，工夫があちこちに見られるぞ。

★P66でサウンドレターを作って彼女にわたしたらプログラムの入ってるテープだった。(神奈川県鎌倉市・**クレバーコオくん13才**)……【**編**：アハハハ，けっ作！でも案外こういうのが彼女の心を射とめるものなんだよね。】



JR-100用

プラネット・レーダ

月夜のかえる

▶説　明

ある日，姿を見せぬ透明なＵＦＯが，月へ攻めて来ました。このＵＦＯを倒すには，小型の移動レーダで探知し，ビーム砲で消滅させることです。しかし探知するのはなかなかむずかしく，ＵＦＯも月を侵略しようとゆっくり降りて来ます。君は，月を守ることができるでしょうか。

▶遊びかた

このゲームはデュアル・スクリーン（２画面）からなっていて，亜立体的空間を作り出しています。

左の画面は正面から見た図，右の画面はよこから見た図なのです。レーダを動かすキーは**第１図**のとおりです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，これはおもしろいゲームだな。独創性があっていいぞ。月夜のかえるくんは，何度かベーマガに登場したことがあるな。ふむ，グッド・アイデアだ*!*

影：う～ん，頭を使うゲームはむずかしい。特に画面に表示されないとなると，やっぱお手上げだ*!!*

編：ちょっと変った作品でした。

Ｉ　右画面のレーダを左に動かす

Ｊ　左画面のレーダを左に動かす

Ｋ　左画面のレーダを右に動かす

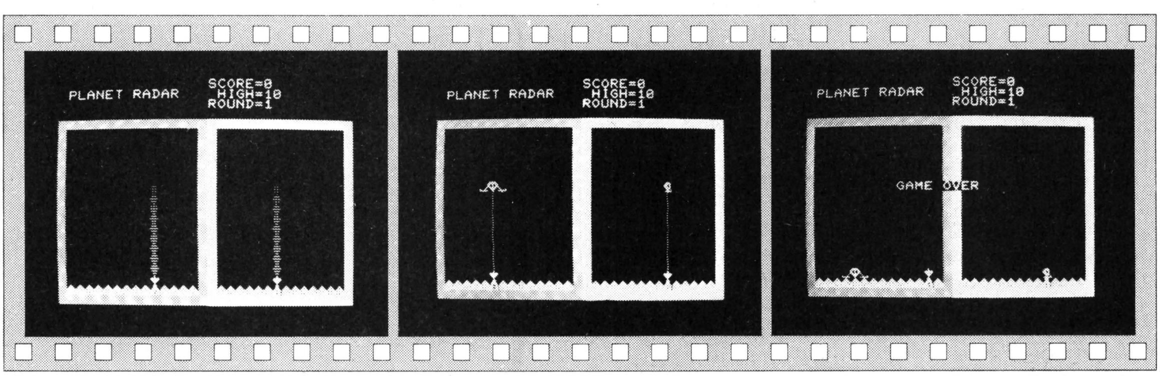
Ｍ　右画面のレーダを右に動かす

Ｆ　フェイザー(ビーム)砲発射キー

Ｌ　レーダ作動キー

※レーダを作動させると，左右のレーダ機からパルスが発射される

《第１図》キー操作



《写真１》レーダで探知する。ＤＯＷＮ音だ*!*

《写真２》ビビーッ*!* 命中するとＵＦＯが出現する

《写真３》ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

★友達のＴ．Ｓは一度覚えたことでも寝ると忘れてしまう「クリーン設計」なのです。（愛知県名古屋市・**小池亮一13才**）……**【影**：聞こえはいいけど，つまりは〝空っぽ〟なんだ。悩みがなくていつもニコニコ。ん，だれだ？**】**

レーダを作動させた場合，Y座標が合っていて，しかもX，Z座標のいずれかが合っているとUP音が，全座標が合うとDOWN音がします。

DOWN音がしたらレーダ機の上空にUFOがいるということですから，すかさずビーム砲を発射してください。命中すれば，UFOが姿を現わし消えさります。そして1面クリアとなり，つぎの面にうつります。

クリアごとにUFOの動くスピードが早くなりますが，7面を終えるともとにもどります。

▶ さいごに

UFOは1機だけなので，上手にサーチすれば倒すことができます。スコアは，UFOを倒すごとに面✻10が加わります。

注意）

プログラムは，データ用とメイン用の2本に分かれています。1本目を入力したらカセット・テープにSAVE，VERIFYし，RUNして2本目をインプットします。そしてテープは巻きもどさずにおき，2本目をすぐ後にSAVEします。

ゲームをLOADするには，1本目をLOAD，RUNし，NEWして2本目をLOADします。

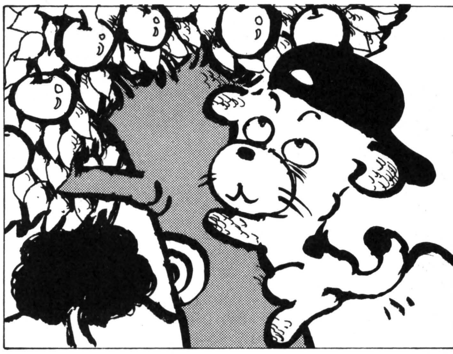
《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 OPTIONCMODE1:RESTORE100
20 CLS:LOCATE10,10:PRINT"TADAIMAKARA"
30 LOCATE11,10:PRINT"USE CHR NO"
40 LOCATE12,10:PRINT"SET O SIMASU."
50 FORF=1 TO 100:NEXT
60 FORS=$C080TO$C0CF
70 READ A:POKES,A:BEEP
80 PRINTA;S:NEXTS
90 FORF=1 TO 100:NEXT
100 REM→→→→→USE CHR DATA←←←←←
110 DATA$10,$10,$FE,$FE,$7C,$38,$10,$10
120 DATA$38,$38,$7C,$7C,$C6,$FE,$C6,$FE
130 DATA$38,$38,$38,$7C,$EE,$6C,$EE,$6C
140 DATA$00,$00,$01,$01,$02,$04,$88,$FE
150 DATA$7C,$FE,$93,$93,$D6,$7C,$38,$10
160 DATA$00,$00,$00,$00,$80,$40,$22,$FE
170 DATA$38,$7C,$E4,$E4,$74,$3C,$11,$7F
180 DATA$10,$38,$6C,$FE,$B7,$FD,$AF,$FF
190 DATA$7C,$00,$FE,$00,$7C,$00,$38,$00
200 DATA$10,$00,$10,$00,$10,$00,$10,$00
210 POKE$C008,$00:POKE$C009,$00
220 CLS:LOCATE0,10:PRINT"OWARIMASHITA."
230 LOCATE1,10:PRINT"TEIGI SHITA CHR WA"
240 LOCATE2,10:PRINT"TSUGINO TOURIDESU."
250 LOCATE10,0:FORX=1TO10
260 POKE$C24A+X,$8F+X
270 NEXTX:END
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 OPTIONCMODE1:H=PEEK($C008)+PEEK($C009)*256:C=$C100
20 R=1:S=0:T=0:U=16:V=7:W=7
30 Y=5:X=RND(12)+2:Z=RND(14)+1
50 CLS:LOCATE10,10:PRINT"START=RETKEY"
60 PICKK:IFK<>13THEN60
70 GOSUB7000
80 LOCATE0,22:PRINTS:LOCATE1,22:PRINTH:LOCATE2,22:PRINTR
90 GOSUB1000:F=0:GOSUB4000:T=T+1
100 T=T-(T=30000)*30000:IF F=1 THEN10
110 GOTO80
1000 REM♥♥♥♥♥ RADAR MOVE ♥♥♥♥♥
1010 P=V:Q=W
1020 PICKK
1030 V=V-(K=74):V=V+(K=75):W=W+(K=77):W=W-(K=73)
1040 V=V-(V=15):V=V+(V=0):W=W-(W=15):W=W+(W=0)
1050 IFK=76THENGOSUB2000
1060 IFK=70THENGOSUB3000
1070 POKE C+P+640,$00
1080 POKE C+P+672,$97
1090 POKE C+(Q+16)+640,$00
1100 POKE C+(Q+16)+672,$97
1110 POKE C+V+640,$90
1120 POKE C+V+672,$91
1130 POKE C+(W+16)+640,$90
1140 POKE C+(W+16)+672,$92
1150 RET
2000 REM♥♥♥♥♥ RADAR HASHA ♥♥♥♥♥
2010 FORB=19 TO 5 STEP -1
2020 POKE C+V+B*32,$98:POKE C+(W+16)+B*32,$98
2030 IF(X=V)*(Z=W)*(Y=B)THEN2080
2040 IF((X=V)+(Z=W))*(Y=B)THEN2060
2050 GOTO2100
2060 FORA=$90 TO $00 STEP-1
2070 POKE1,A:BEEP1:NEXTA:POKE1,$AA:GOTO 2100
2080 FORA=$00 TO $90
2090 POKE1,A:BEEP1:NEXTA:BEEP0
2100 NEXTB:POKE1,$AA
2110 FORD=5TO19:POKE C+V+D*32,$00:POKE C+(W+16)+D*32,$00:NEXTD
2120 POKE1,$AA:RET
3000 REM♥♥♥♥♥ BEEM HASHA ♥♥♥♥♥
3010 F=0:FORA=19 TO 5 STEP-1
3020 POKE C+V+A*32,$99:POKE C+(W+16)+A*32,$99
3030 IF(Y=A)*(X=V)*(Z=W)THENF=1
3040 POKE1,$30+A:BEEP1:BEEP0
3050 NEXTA
3060 FORB=5TO19:POKE C+V+B*32,$00:POKE C+(W+16)+B*32,$00:NEXTB
3070 POKE1,$AA
3080 IFF=1 THEN GOSUB 5000
3090 RET
4000 REM♥♥♥♥♥ INVADER MOVE ♥♥♥♥♥
4010 IF MOD(T,U)<>0 THEN RET
4020 Y=Y+1:A=RND(5)-2:X=X+SGN(A)
4025 A=RND(5)-2:Z=Z+SGN(A)
4030 X=X+(X=1):X=X-(X=14):Z=Z+(Z=0):Z=Z-(Z=15)
4040 IFY=20 THENGOSUB6000:F=1
4050 RET
5000 REM♥♥♥♥♥ ROUND CLEAR ♥♥♥♥♥
5010 FORA=1 TO 50
5020 LOCATEY,X-1:PRINTFLD(1);"345":LOCATEY,Z+16:PRINTFLD(1);"6"
5030 POKE 1,$F0+MOD(A,5):BEEP1
5040 LOCATEY,X-1:PRINT"   ":LOCATEY,Z+16:PRINT" "
5050 NEXTA:BEEP0:POKE1,$AA
5060 S=S+R*10:R=R+1:Y=5:X=RND(12)+2:Z=RND(14)+1:U=17-MOD(T,7)
5070 RET
6000 REM♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
6010 LOCATE Y,X:PRINTFLD(1);"345":LOCATE Y,Z+16:PRINTFLD(1);"6"
6020 FORA=1 TO 150
6030 POKE 1,$FF+MOD(A,5):BEEP1
6040 NEXTA:POKE1,$AA:BEEP0
6050 LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER"
6060 IFS>H THENPOKE$C008,MOD(S,256):POKE$C009,S/256
6070 FOR A=1 TO 1000:NEXTA:RET
7000 REM♥♥♥♥♥ GAMEN SHOKI ♥♥♥♥♥
7010 CLS
7020 LOCATE1,1:PRINT"PLANET RADAR"
7040 LOCATE0,16:PRINT"SCORE="
7050 LOCATE1,16:PRINT" HIGH="
7060 LOCATE2,16:PRINT"ROUND="
7070 FORA=4 TO 22
7080 LOCATEA,0:PRINT"▒";:LOCATEA,15:PRINT"▒";
7090 LOCATEA,16:PRINT"■";:LOCATEA,31:PRINT"■";
7100 NEXTA:FORA=1 TO 14
7110 LOCATE4,A:PRINT"▒":LOCATE22,A:PRINT"▒"
7120 LOCATE4,A+16:PRINT"■":LOCATE22,A+16:PRINT"■"
7130 POKE$C3A0+A,$97:POKE$C3B0+A,$97
7140 NEXTA:RET
```


★今日広告をみていたらH1－Cというのがあった。よく見てみるとHI－C（ハイシー）のまちがいだった。（滋賀県高島郡・江角浩行12才）……【編：HI－Cってなに？影：歯医者さんがよく使う言葉。〝はい，Cですね〞。】



JR-200用

APPLE TREE

中川　錦城

ストーリー

ある日，スヌッピはリンゴの木の枝に登って，上から落ちてくるリンゴを取りたくなった。しかし，モンスターがじゃまをしにくるのがしゃくにさわる。さあ，スヌッピの運命は？……

操作方法

カーソル・キーの左右のキーでスヌッピを動かし，上から落ちてくるリンゴを拾ってください。じゃまをしにくるモンスター（名前はベロベロ）は，ジャンプでかわします。

[Z]で左に，[X]で右にジャンプします。リンゴを取りそこなうと枝に穴があき，そこにスヌッピがくると，下に落ちて死んでしまいます。モンスターにつかまっても死にます。リンゴを拾うと10～30点が得点に加算され，同時にときどき穴の一部が直ります。３回スヌッピが死ぬと，ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

リンゴやモンスターの移動，スヌッピのジャンプなどは，ＧＯＳＵＢ～ＲＥＴＵＲＮを使用しています。

CHECKER FLAG

影：さすがにＪＲ－200だ。キャラがかわいいな。ねっ，Dr.？

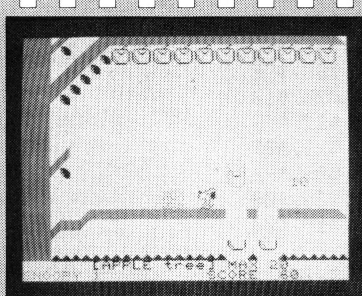
Dr.D：キャラクタの移動は，８ドットずつでやってるが，これ以上細かく動かすにはもっとドットを必要とするんだ。だから，ゲームのスピードを重視するには，キャラのサイズも考えないといけないわけだ。

《第１表》プログラムの説明

120行～	メイン・ルーチン
200行～	左ジャンプ
240行～	右　〃
300行～	モンスター
330行～	リンゴ
380行～	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ



《写真１》ゲームの説明です。よく読んでからスタートしてね



《写真２》ベロベロが近づいてきた。ジャンプして!!

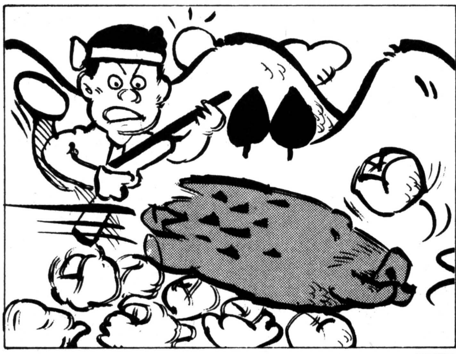


《写真３》おわり。右下にスヌッピがひっくり返ってる

★　　　　　　　　（　　　　市・　　　　　　）……毎回ボツになってる人はこの中に言葉と名前を入れ採用気分になろう。（神奈川県鎌倉市・**竹居正浩15才**）……**【一同：参った!!竹居くんエライ!!】**

```
1 POKE $CA00,1:COLOR 0,7,0:CLS:FOR I=$C050 TO $C0F7:READ D:POKE I,D:NEXT I
5 GOSUB 450
10 COLOR 2,,0:LOCATE 13,4:PRINT "♣APPLE tree♣":COLOR 4
15 LOCATE 8,5:PRINT "ヘ"ロヘ"ロ ヤ アナニオチタリ シナイヨウニ":LOCATE 8,6:PRINT "スヌッピ゜ヲウゴ" カシテ "
20 LOCATE 21,6:PRINT "リンゴ"ヲ ヒロッテ":LOCATE 7,7:PRINT " クダ"サイ";:COLOR 3
25 LOCATE 10,9:PRINT "RIGHT←  →LEFT":LOCATE 7,11:PRINT "RIGHTJump[Z]LEFTJump[X]
"
30 COLOR 5:LOCATE 6,14:PRINT "ヘ"ロヘ"ロ":LOCATE 19,14:PRINT "スヌッピ゜":COLOR 1,,1
35 LOCATE 8,15:PRINT "*+":LOCATE 8,16:PRINT ",-";:COLOR 0
40 LOCATE 20,15:PRINT "78":LOCATE 20,16:PRINT "9:":COLOR ,,0
45 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:LOCATE 10,19:PRINT "HIT ANY KEY!"
46 FOR I=500 TO 2000 STEP 50:SOUND I,2:NEXT I
50 PICK Q:IF Q=0 THEN 50
100 H=0
105 S=0:N=3:RANDOMIZE
110 COLOR ,7,0:CLS:GOSUB 450:SOUND 500,3:SOUND 700,3:SOUND 1000,4:COLOR ,,0
111 COLOR 2:LOCATE 7,22:PRINT "[APPLE tree]":COLOR 1:LOCATE 20,22:PRINT "MAX";H;
112 COLOR 3:LOCATE 0,23:PRINT "SNOOPY";N;:COLOR 1:LOCATE 18,23:PRINT "SCORE";S;
115 X=25:Y=15:MX=16:A$="78":B$="9:":C$="00":AY=3:AX=INT(RND(1)*21)+9
120 COLOR ,7,1:REM *MAIN*
125 GOSUB 305:GOSUB 335:COLOR ,7:FOR I=15 TO 16:LOCATE X,I:PRINT C$;:NEXT I
130 A=STICK(0)
135 IF A=0 THEN 166
140 IF A=122 THEN 200
145 IF A=120 THEN 245
150 IF A=28 THEN X=X+1:A$=";<":B$="=>":GOTO 160
155 IF A=29 THEN X=X-1:A$="78":B$="9:":GOTO 165
160 IF X>29 THEN X=29
165 IF X<9 THEN X=9
166 IF (X=MX) OR (X=MX-1) OR (X=MX+1) THEN 381
167 E1=PEEK($C100+32*17+X):E2=PEEK($C100+32*17+(X+1))
168 IF (E1<>$8E)*(E2<>$8E) THEN 383
170 COLOR 0:LOCATE X,Y:PRINT A$;:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
175 COLOR 1,,0:LOCATE 24,23:PRINT S;:COLOR ,,1:GOTO 125
200 BEEP
205 FOR J=1 TO 2:X=X-2:Y=Y-2:IF X<9 THEN X=9
210 LOCATE X,Y:PRINT A$;:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
215 LOCATE X,Y:PRINT C$;:LOCATE X,Y+1:PRINT C$;
220 GOSUB 305:GOSUB 335:NEXT J
225 FOR J=1 TO 2:X=X-2:Y=Y+2:IF X<9 THEN X=9
230 LOCATE X,Y:PRINT A$;:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
235 LOCATE X,Y:PRINT C$;:LOCATE X,Y+1:PRINT C$;
240 GOSUB 305:GOSUB 335:NEXT J:GOTO 166
245 BEEP
250 FOR J=1 TO 2:X=X+2:Y=Y-2:IF X>29 THEN X=29
255 LOCATE X,Y:PRINT A$;:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
260 LOCATE X,Y:PRINT C$;:LOCATE X,Y+1:PRINT C$;
265 GOSUB 305:GOSUB 335:NEXT J
270 FOR J=1 TO 2:X=X+2:Y=Y+2:IF X>29 THEN X=29
275 LOCATE X,Y:PRINT A$;:LOCATE X,Y+1:PRINT B$;
280 LOCATE X,Y:PRINT C$;:LOCATE X,Y+1:PRINT C$;
285 GOSUB 305:GOSUB 335:NEXT J:GOTO 166
300 REM  ヘ"ロヘ"ロ
305 LOCATE MX,15:PRINT C$;:LOCATE MX,16:PRINT C$;
310 M=INT(RND(1)*3)-1:MX=MX+M:IF MX<9 THEN MX=9
315 IF MX>29 THEN MX=29
320 IF (X=MX) OR (X=MX-1) OR (X=MX+1) THEN 322
321 GOTO 325
322 IF Y<>15 THEN RETURN
323 GOTO 385
325 LOCATE MX,15:PRINT "*+";:LOCATE MX,16:PRINT ",-";:RETURN
330 REM **APPLE**
335 COLOR 2:LOCATE AX,AY:PRINT C$:AY=AY+1
340 LOCATE AX,AY+1:PRINT C$;:IF AY=20 THEN AY=3:AX=INT(RND(1)*21)+9
345 IF AY=14 THEN 348
346 GOTO 350
348 IF (X=AX) OR (X=AX+1) OR (X=AX-1) THEN 355
350 LOCATE AX,AY:PRINT "12":LOCATE AX,AY+1:PRINT "34":GOTO 370
355 BO=INT((RND(1)*3)+1)*10:S=S+BO:LOCATE AX,14:PRINT C$;
360 COLOR 3,,0:LOCATE X,14:PRINT BO;:SOUND 750,20:SOUND 500,4
361 COLOR 6:LOCATE INT(RND(1)*22)+9,17:PRINT "■":COLOR ,,1
365 AX=INT(RND(1)*21)+9:AY=3
370 RETURN
380 REM ※※GAME OVER※※
381 IF Y<>15 THEN 167
382 GOTO 385
383 IF Y=15 THEN 390
384 GOTO 170
385 COLOR 0:LOCATE X,16:PRINT "./";:GOTO 394
390 LOCATE X,20:PRINT "./";:LOCATE 0,0
394 FOR I=15 TO 16:LOCATE X,I:PRINT C$;:LOCATE 0,0
395 FOR I=0 TO 5:SOUND 3000-I*500,1:COLOR ,2,3:COLOR ,6,3:COLOR ,7,3:NEXT I
400 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:N=N-1:IF N<>0 THEN 110
405 COLOR 7,0,0:FOR I=10 TO 15:LOCATE 6,I:PRINT SPC(20):NEXT I:IF S>H THEN H=S
410 LOCATE 8,11:PRINT "G A M E  O V E R":LOCATE 8,12:PRINT "YOURSCOR";S
415 LOCATE 8,13:PRINT "HISCORE";H;
420 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:LOCATE 8,15:PRINT "HIT ANY KEY !"
425 PICK Q:IF Q=0 THEN 425
430 GOTO 105
450 COLOR 6:FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT "████":NEXT I
455 FOR I=0 TO 17 STEP 17:LOCATE 8,I:PRINT "████████████████████████◣";:N
EXT I
460 LOCATE 3,0:PRINT "◢":V=4:FOR I=11 TO 12:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-1:NEXT I
465 LOCATE 3,18:PRINT "◢██":LOCATE 6,17:PRINT "◢"
470 V=7:FOR I=0 TO 4:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-1:NEXT I
475 V=8:FOR I=0 TO 5:LOCATE V,I:PRINT "■":V=V-1:NEXT I
480 COLOR 7,6:V=8:FOR I=1 TO 6:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-1:NEXT I
485 V=4:FOR I=0 TO 1:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-1:NEXT I
490 V=4:FOR I=12 TO 13:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-1:NEXT I
495 V=6:FOR I=18 TO 19:LOCATE V,I:PRINT "◢":V=V-3:NEXT I:LOCATE 7,17:PRINT " "
500 COLOR 2,7,1:FOR I=9 TO 29 STEP 2:LOCATE I,1:PRINT "12";:NEXT I
505 FOR I=9 TO 29 STEP 2:LOCATE I,2:PRINT "34";:NEXT I
510 COLOR 4:FOR I=1 TO 13 STEP 12:LOCATE 4,I:PRINT "5":NEXT I
515 V=8:FOR I=2 TO 6:LOCATE V,I:PRINT "5":V=V-1:NEXT I
520 FOR I=3 TO 31:LOCATE I,21:PRINT "6";:NEXT I:RETURN
530 DATA $00,$06,$09,$10,$26,$40,$9e,$8a,$00,$60,$90,$01,$64,$02,$79,$51
535 DATA $8b,$88,$44,$3b,$08,$78,$81,$fe,$d1,$11,$22,$dc,$11,$9f,$41,$3e
540 DATA $01,$01,$00,$00,$81,$ce,$f0,$ff,$d8,$e4,$c3,$83,$29,$6d,$01,$cf
545 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$1f,$20,$84,$42,$41
550 DATA $18,$20,$40,$f8,$04,$12,$22,$c2,$40,$50,$40,$50,$48,$24,$10,$0f
555 DATA $02,$02,$02,$02,$02,$02,$04,$f8,$f0,$fc,$be,$ff,$bf,$5f,$3f,$0f
560 DATA $00,$00,$00,$18,$3c,$7e,$ff,$ff,$00,$00,$18,$1f,$08,$10,$10,$10
565 DATA $0e,$11,$e1,$07,$6f,$2f,$0f,$0f,$0f,$00,$00,$01,$02,$02,$02,$0f
570 DATA $96,$50,$90,$50,$52,$d4,$18,$f0,$70,$88,$87,$f0,$f6,$f4,$f0,$f0
575 DATA $00,$00,$18,$f8,$18,$08,$08,$08,$69,$0a,$09,$0a,$4a,$2b,$18,$0f
580 DATA $f0,$00,$00,$80,$40,$40,$40,$f0
```


★編集部のみなさんへ。僕のベーマガ３月号にハガキが２枚もついてたので１枚おかえしします。（愛知県安城市・**松浦　優13才**）……**【編：**ごていねいにありがとうございますってＯＦで返事を書いちゃった。でもホント？**】**



JR-200用

WILD BOAR

RANRAN

畑を荒らすイノシシに，お百姓さんは，先々代のじいさまが使ってたコルト45フロンティアでズドーン!! キャベツ畑で45口径をぶっぱなすとどうなるか!? それでもイノシシ退治をせにゃならん。

できるだけキャベツをオシャカにしないで，イノシシをやっつけてください。

ゲーム

お百姓さんはカーソル・キー[←][→]で動き，コルト45は[SPC]キーで発射できます。イノシシを10ピキやっつけると1面クリアとなり，残りタイムとキャベツの残数×2（カウントに約5秒かかります。リスト340行）がボーナス点として加算されます。つぎの面は，タイムが－100されてスタートします。

さいごに

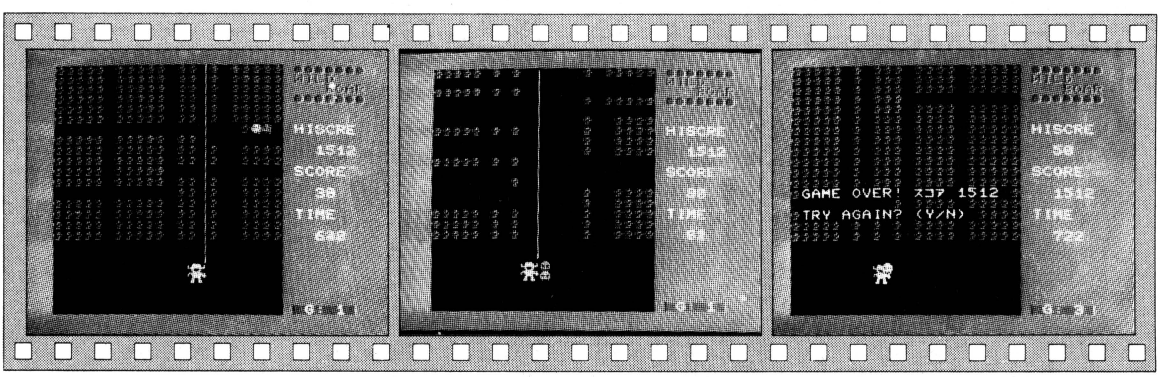
このゲームは，いかにキャベツを残してイノシシをやっつけるかが勝負です。指の反射神経だけじゃだめで，頭の反射神経もフルに使ってください。

《第1表》プログラムの説明

100－120	初期他
130	再ゲーム設定
140	ゲーム画面プリント
160－170	タイム・カウント
180－220	キー入力，お百姓さんの移動
240－320	GUN発射
330－350	NEXT　GAME処理
370－450	イノシシ移動
470－520	END処理
540－640	ゲーム画面プリント(sub)
660－690	スタート表示
710－800	ストリングス，ユーザ定義
820－860	ストリングスのDATA
870－930	キャラクタのDATA

CHECKER FLAG

Dr.D：ほら，キャラを見てごらん。キャベツにイノシシにお百姓さんのキャラだが，それぞれがユニークにできとる。それと，このキャラの移動は，昨年12月号の移植テクでとりあげたたなけんさんのテクニックを使ってるんだな。実におもしろいだろ？



《写真1》スタート！ 右からイノシシが突進してきます

《写真2》ズッドーン!! わっ，危ない

《写真3》イノシシにかまれてダウン！

★2月11日放送のさだまさしのセイヤングで，2月号「ENJOYまさしさん」のことが放送されたよ。(群馬県高崎市・清水亮一16才)……【編：拝啓　さだまさしさん　ウィングマンくんがとても喜んでおります　敬具】

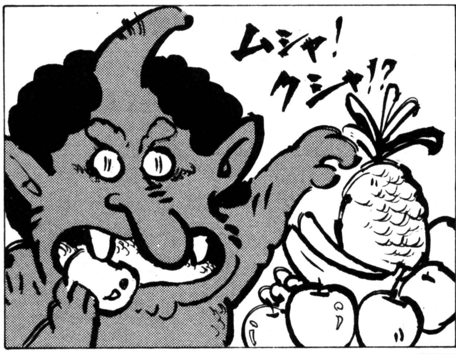
WILD BOARのプログラム・リスト

```
100 REM -------- WILD BOAR/JR200            Written by  RAN RAN
110 CLEAR $6FFF:POKE $CA00,1:COLOR 7,1,0:CLS:TEMPO 40:POKE 0,0
120 DIM P$(1,3),L$(2),G$*99,H$*99:RANDOMIZE:GOSUB 660
130 S=0:G=0:TT=1100
140 GOSUB 540:FOR I=1 TO 8:SOUND I*440+1100,10:NEXT
150 REM -----ﾙｰﾌﾟﾄｯﾌﾟ----------
160 T=T-1:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,16:PRINT T*(T>0)
170 IF T<1 THEN 470
180 COLOR 5,0,1:PICK C:IF C=$1D THEN Q=0:X=X-(X>1):GOTO 220
190 IF C=$1C THEN Q=1:X=X+(X<20):GOTO 220
200 IF C=$20 THEN BEEP 1:GOTO 240
210 LOCATE X,19:PRINT P$(Q,2):GOTO 370
220 LOCATE X,19:PRINT P$(Q,MOD(X,2)):GOTO 370
230 REM -----ｶﾞﾝﾊｯｼｬ------------
240 LOCATE X,19:PRINT P$(Q,3)
250 COLOR 2,0,1:IF X+(Q=0)=D THEN M=(18-E)*3:N=D:GOTO 270
260 M=55:N=X+(Q=0)
270 IF M<1 THEN 370
280 LOCATE N,18:PRINT MID$(G$,1,M):T=T-10
290 LOCATE N,18:PRINT MID$(H$,1,M):BEEP 0
300 IF M=55 THEN 370
310 R=R+1:S=S+10:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,12:PRINT S
320 COLOR 7,0:LOCATE D,E:PRINT " ":K=0:IF R<10 THEN 370
330 COLOR 7,2,0:LOCATE 4,17:PRINT " NEXT GAME! "
340 A=0:FOR I=$C100 TO $C316:A=A+(PEEK(I)=8):BEEP 1:BEEP 0:NEXT
350 S=S+T+A*2:COLOR 7,1:LOCATE 24,12:PRINT S:GOTO 140
360 REM -----ｲﾉｼｼ--------------
370 COLOR 3,0,1:IF K<>0 THEN 400
380 K=INT(RND(1)*14)+6:E=INT(RND(1)*14):F=RND(1)>.5:D=(F=0)*21
390 LOCATE D,E:PRINT "+":GOTO 160
400 IF K>1 THEN K=K-1:D=D+1-(F=0)*2:GOTO 450
410 IF E>21 THEN LOCATE D,E:PRINT " ":K=0:GOTO 160
420 A=PEEK($C100+D+E*32)
430 IF A>0 AND A<8 THEN LOCATE D,E:PRINT L$(2):GOTO 470
440 E=E+1:F=2
450 LOCATE D,E: PRINT L$(F):GOTO 160
460 REM -----ｵﾜﾘ---------------
470 FOR I=0 TO 40:SOUND 1000+RND(1)*1000,3:NEXT
480 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,12:PRINT "GAME OVER! ｽｺｱ";S
490 LOCATE 1,14:PRINT "TRY AGAIN? (Y/N) ":IF H<S THEN H=S
500 PICK C:IF C=$79 THEN BEEP :GOTO 130
510 IF C=$6E THEN CLS:POKE $CA00,0:BEEP :TEMPO 109:END
520 GOTO 500
530 REM -----ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ----------
540 G=G+1:T=TT-100*G:K=0:X=10:Q=0:R=0
550 COLOR 7,0,1:CLS
560 COLOR 7,1:FOR I=0 TO 23:LOCATE 22,I:PRINT SPC(10);:NEXT
570 COLOR 2,1,0:LOCATE 23,0:PRINT "●●●●●●●":LOCATE 23,1:PRINT "WILD"
580 LOCATE 26,2:PRINT "BOAR":LOCATE 23,3:PRINT "●●●●●●●"
590 COLOR 7,2:LOCATE 23,23:PRINT " G:";G;:REM
600 COLOR 7,1:LOCATE 23,6:PRINT "HISCRE":LOCATE 24,8:PRINT H
610 LOCATE 23,10:PRINT "SCORE":LOCATE 24,12:PRINT S
620 LOCATE 23,14:PRINT "TIME":LOCATE 24,16:PRINT T
630 COLOR 4,0,1:FOR I=0 TO 16:LOCATE 0,I:PRINT E$:NEXT
640 COLOR 5,0:LOCATE X,19:PRINT P$(0,2):RETURN
650 REM -----ﾋｮｰｼﾞ-------------
660 PRINT TAB(5);"** WILD BOAR **":PRINT
670 PRINT TAB(5);"[←]+[→].....ｶｰｿﾙｷｰ":PRINT
680 PRINT TAB(5);"[SPC].......ﾊｯｼｬｷｰ":PRINT
690 PRINT TAB(5);"10ﾋﾟｷﾃﾞ1ﾒﾝｸﾘｱ"
700 REM -----ｽﾄﾘﾝｸﾞｽﾞ/ﾕｰｻﾞ------
710 E$="((((( ((((((((((( ((((("
720 FOR I=0 TO 18:G$=G$+","+CHR$($1E)+CHR$($1D)
730 H$=H$+" "+CHR$($1E)+CHR$($1D):NEXT
740 L$(0)=") ":L$(1)=CHR$($1D)+" *":L$(2)="+"+CHR$($1E)+CHR$($1D)+" "
750 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
760 READ A$
770 IF A$<>"ff" THEN P$(I,J)=P$(I,J)+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 760
780 NEXT :NEXT
790 FOR I=$C000 TO $C067:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
800 BEEP :RETURN
810 REM -----ﾃﾞｰﾀ--------------
820 DATA 21,23,20,1f,1d,1d,1d,22,24,20,ff,21,23,20,1f,1d,1d,1d,25,26,20,ff
830 DATA 21,23,1f,1d,1d,25,24,ff,21,23,1f,1d,1d,25,27,ff
840 DATA 1d,1d,20,21,23,1f,1d,1d,1d,20,22,24,ff
850 DATA 1d,1d,20,21,23,1f,1d,1d,1d,20,25,26,ff
860 DATA 1d,21,23,1f,1d,1d,25,24,ff,1d,21,23,1f,1d,1d,25,27,ff
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,06,4f,4f,7f,08,0c,07
880 DATA 3d,4f,4f,07,06,3c,38,00,00,c0,e4,e4,fc,20,60,c0
890 DATA 7c,e2,e7,c2,62,60,70,70,3d,4f,4f,07,0c,0c,1c,1c
900 DATA 7c,e2,e7,c2,c2,78,38,00,74,f4,ee,c4,60,60,70,70
910 DATA 28,5c,ba,a6,5c,28,7c,00,3e,7b,5e,db,fe,ff,12,36
920 DATA 7c,de,7a,db,7f,ff,48,6c,3c,7e,ff,99,db,ff,5a,42
930 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04
```

《第2表》変 数 表

お百姓さん	P＄(1, 3)	キャラクタ
	X	X座標
	Q	方向
GUN	N	X座標
	M	距離
	G＄	弾道
	H＄	弾道消去
	R	命中数
キャベツ	E＄	キャラクタ
イノシシ	D	X座標
	E	Y座標
	F	方向
	K	カウンタ
	L＄(2)	キャラクタ
その他	H	ハイ・スコア
	S	スコア
	T	タイム
	TT	タイム初期値
	A	汎用
	C	キー入力
	G	ゲーム面数
	I	ループ
	J	ループ

★某私立工業高校の面接で「趣味は？」と問われ「パソコンです」と答えたら合格した。(富山市・MB−6891)……
【編：ついでに愛読書はベーマガですといってくれればよかったのに。影：それは問題だ。編：それはあなたです。】



MSX用

スーパーBUGMAN

BUGMAN

このゲームは，トランポリンでBUGMANをはね返して，サクランボ，メロン，リンゴを食べさせるゲームです。

遊びかた

最初，BUGMANはトランポリンの上に乗っています。まずそれを，スペース・キーで上にとばしてください。あとは，カーソル・キーでトランポリンを左右に動かして，BUGMANをはね返してください。

BUGMANがトランポリンに当たった具合によって，飛ぶ方向が変わります。タイム・オーバーまでに20個エサを食べると，クリアです。(ミスをすると0個からです)。

2面目からはスピードが速く，タイムが短かくなり，3面目からは画面がまっ暗になって，かべが見えなくなります。

最後に

単純なリストですが，リストのわりには，おもしろいゲームだと思いませんか？

CHECKER FLAG

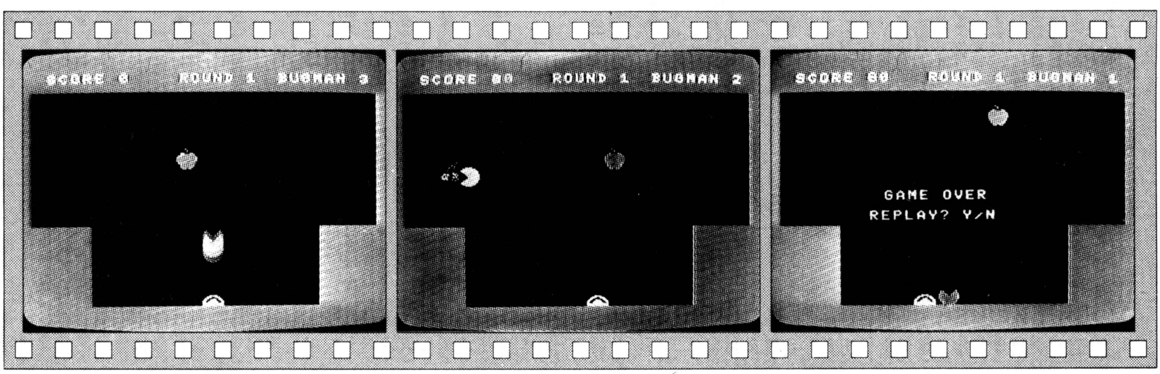
Dr.D：ふふふ，MSXの作品もしだいに優秀なものが多くなってきたな。

編：ところで，読者のみなさんの中でMSXを持っていながら，このプログラムは動かないと思ってる人が多いんですね。なぜかというと，〝キングコング〟とか〝HIT BIT〟とか，いろんな名称がついてるから――これみな，MSXなんですよ。



by 夢源

評…このプログラムは，ほんとうに動くそうです。(編)



《写真1》ボヨヨ～ン，リンゴめがけてジャンプです

《写真2》パクッ，モグモグと食べました

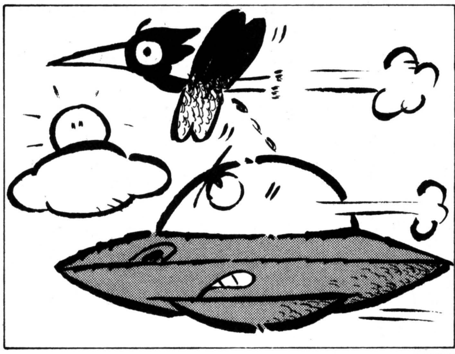
《写真3》下に落ちるとゲーム・オーバー

★表紙の少年は少々パックマンのやりすぎではないか？目が…。(群馬県前橋市・橋爪和明16才)……【デザ部：そんなことありしません！影：ジロッ！よーく目を見てごらん。デザ部：なはは，こりゃまた逆パックマン！】

```
10  REM  ###  SUPER  BUGMAN  ###
20  COLOR ,4,4:SCREEN2,2
30  OPEN"grp:"AS#1
40  FORI=0TO6:B$=""
50  FORJ=1TO32:READA$
60  B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
70  NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
80  PSET(10,20),1:DRAW"r235d100l40d61l155u61l40u100"
90  PAINT(100,100),1
100  SC=0:B=3:R=1:ONSPRITEGOSUB450
110  Z=RND(-TIME)
120  X=125:P=0:PP=1:PX=125:PY=157:AX=0:AY=0:N=0:GOSUB740:GOSUB770:GOSUB570
130  '───── MAIN ─────
140  PUTSPRITE0,(PX,PY),10,P
150  PUTSPRITE1,(X,173),15,3
160  SPRITEON
170  S=STICK(0)
180  X=X-(S=3)*2+(S=7)*2
190  IFAY=0THENPX=X
200  IFSTRIG(0)=-1THENIFAY=0THENIFR>=2THENAY=-4.5ELSEAY=-4
210  PX=PX+AX:PY=PY+AY
220  IFINT(PY/10)MOD2=0THENP=PPELSEP=0
230  IFX<=50THENX=50
240  IFX>=190THENX=190
250  IFPX<10ORPX>229THENAX=AX*-1
260  IFPY<20THENAY=AY*-1:PP=2
270  IFPY>107ANDPY<115AND(PX<50ORPX>198)THENPY=107:AY=AY*-1:PP=1
280  IFPY>=115ANDPX<50THENPX=50:AX=AX*-1
290  IFPY>=115ANDPX>190THENPX=190:AX=AX*-1
300  IFPY>172THEN330
310  GOTO 140
320  '───── MISS ─────
330  LINE(80,95)-(200,150),1,BF
340  SPRITEOFF:PLAY"o4e16r64e16r64e16r64c2"
350  FORI=0TO5
360  PUTSPRITE0,(PX,167),6,0
370  FORJ=0TO200:NEXT
380  PUTSPRITE0,(PX,167),6,1
390  FORJ=0TO200:NEXT
400  NEXT:B=B-1
410  LINE(70,95)-(200,150),1,BF
420  LINE(70,95)-(200,150),1,BF
430  IFB=0THEN820ELSE120
440  '───── ON SPRITE ─────
450  SPRITEOFF
460  IFPY<120THENGOSUB560:GOSUB740:GOTO210
470  '───── CATCH ─────
480  PLAY"o3l32c"
490  AX=(PX-X)/2:AY=AY*-1:PP=1:PY=157
500  AY=AY+.1*SGN(AY)
510  IFABS(AY)>7THEN530
520  RETURN140
530  PSET(80,95),1:PRINT#1,"TIME OVER!"
540  RETURN330
550  '───── EAT ─────
560  PLAY"o5l64edc"
570  EX=INT(RND(1)*219+10)
580  EY=INT(RND(1)*84+20)
590  EP=INT(RND(1)*3+4):EC=8
600  IFEP=5THENEC=12
610  PUTSPRITE2,(EX,EY),EC,EP
620  IFAY<>0THEN:SC=SC+10:N=N+1
630  IFN=20THEN660
640  RETURN
650  '───── CLEAR ─────
660  PLAY"o5l32cdefgabo6c"
670  PSET(80,95),1:PRINT#1,"CLEAR!"
680  FORI=0TO1000:NEXT
690  LINE(80,95)-(200,105),1,BF
700  SC=SC+100:R=R+1
710  IFR=>3THENCOLOR,1,1:CLS
720  GOTO120
730  '───── EXPRESS ─────
740  LINE(0,3)-(100,15),4,BF
750  PSET(20,5),4:PRINT#1,"SCORE";SC
760  RETURN
770  LINE(100,3)-(255,15),4,BF
780  PSET(110,5),4:PRINT#1,"ROUND";R
790  PSET(180,5),4:PRINT#1,"BUGMAN";B
800  RETURN
810  '───── GAME OVER ─────
820  PSET(80,95),1:PRINT#1,"GAME OVER"
830  PSET(70,110),1:PRINT#1,"REPLAY? Y/N"
840  IFINKEY$<>""THEN840
850  I$=INKEY$
860  IFI$="y"ORI$="Y"THENRUN
870  IFI$="n"ORI$="N"THENEND
880  GOTO 850
890  '───── CHARACTER DATA ─────
900  DATA07,1f,3f,7f,7f,ff,ff,ff
910  DATAff,ff,7f,7f,3f,1f,07,00
920  DATAc0,f0,f8,fc,fc,fe,fe,fe
930  DATAfe,fe,fc,fc,f8,f0,c0,00
940  '──────────────────
950  DATA00,00,20,70,78,fc,fe,ff
960  DATAff,ff,7f,7f,3f,1f,07,00
970  DATA00,00,08,1c,3c,7e,fe,fe
980  DATAfe,fe,fc,fc,f8,f0,c0,00
990  '──────────────────
1000  DATA07,1f,3f,7f,7f,ff,ff,ff
1010  DATAfe,fc,78,70,20,00,00,00
1020  DATAc0,f0,f8,fc,fc,fe,fe,fe
1030  DATAfe,7e,3c,1c,08,00,00,00
1040  '──────────────────
1050  DATA07,1c,30,63,c7,8f,ff,ff
1060  DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1070  DATAc0,70,18,8c,c6,e2,fe,fe
1080  DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1090  '──────────────────
1100  DATA00,00,00,00,00,00,01,01
1110  DATA02,0e,1f,3f,3f,3f,1f,0e
1120  DATA1f,0c,1c,28,48,90,10,20
1130  DATA20,38,7c,fe,fe,fe,7c,38
1140  '──────────────────
1150  DATA01,00,00,03,0d,16,3b,3b
1160  DATA4a,65,69,1d,3c,1d,0b,03
1170  DATAe0,90,88,c0,b0,68,5c,78
1180  DATAb6,ce,b6,68,ec,58,b0,40
1190  '──────────────────
1200  DATA03,00,00,0e,1f,3f,7f,7f
1210  DATA7f,7f,3f,3f,1f,1f,0f,07
1220  DATA00,80,80,38,fc,fe,ff,ff
1230  DATAff,ff,fe,fe,fc,fc,f8,70
```

MSX

★友だちにMAPPYをHAPPY，リブルラブルをリブルトラブルと教えたら本気にした。（東京都江戸川区・介英内木ムコ14才）……【編：そうやって友達の輪をひろげると，それが本物になっちゃうってホントかな？】



MSX用

CUCKOO & CALSA

吉田　雅樹

プログラムについて

影さんが日頃から言っているように，メイン・ルーチンの中では，高速化をはかるために比較演算，論理演算を多用しました。またメインやよく使うサブ・ルーチンは，可能なかぎり前にもってきました。

その結果，メイン・ループの中でカッコーを2〜18羽，キャルサを3回，メイルを1，2回動かしてるにもかかわらず，かなりの速さが得られました。

入力にあたっては，似たような行が続いているので，ＡＵＴＯを使わずになるべく楽な方法で入れてください。

《第1表》変　数　表

C	メイラのX座標
D	メイラのY座標
E（I）	1番目のカッコーの動く向き
I	ループ用の雑用度数
J	〃
K	キャルサの数
L	〃
M	キャルサのX座標
N	キャルサのY座標
P	ＳＣＯＲＥ
Q	消したカッコーの数
R	ＳＴＡＧＥ
S	カッコーの数（画面に同時に表示される）
T（I）	I番目のカッコーのX座標
V（I）	I番目のカッコーのY座標
W, X, Y, Z	キャルサの行動範用およびカッコーの行動範囲

ル ー ル

"⊙" に当たらないようにして，カッコーをつかまえればいいのです。キー操作は，カーソル・キーです。

はじめは，カッコーを逃がしたらカッコーの通ったあとが通れなくなるようにしたのですが，うまくいきませんでした。Dr.Dさん，430行からのＲＥＭ文がその跡なのですが，どうしたらいいか教えてください。

CHECKER FLAG

編：ＧＯＯＤ!!　音楽とキャラがピッタリと合って，楽しいゲームです。それと吉田さんから連絡があって，410行のＦＯＲ文の中の42ＴＯ72を50ＴＯ70にすると，やられた時の処理がスムーズになるそうです。



《写真1》タイトル画面。期待できそうなゲームだ



《写真2》ピポー，ミュージックもステキ!!

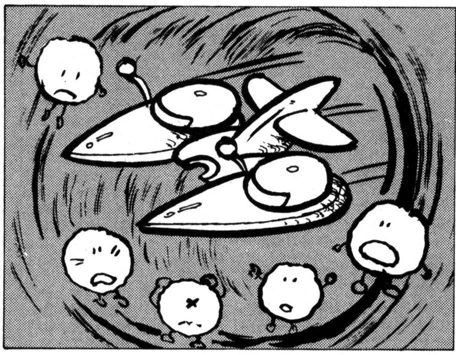


《写真3》どんどんつかまえないと，わかんなくなっちゃう

★今年の冬は雪が多かったですのう！（ＳＮＯＷ）（千葉県佐倉市・**千葉県民12才**）……**【影**：編君ちょっと！千葉県ではこういう方言をつかうんですかのう？**編**：なに言ってんの窓の外を見てよ！**影**：わっ，雪男がこっち見てる！**】**

```
10 GOTO1090
20 LOCATEM,N:PRINT" ";
30 OUT170,(INP(170)AND240)OR8:I=INP(169)XOR255:IF(IAND32)*(N-1>W)THENN=N-1
40 IF(IAND64)*(N+1<Y)THENN=N+1
50 IF(IAND16)*(M-1>X)THENM=M-1
60 IF(IAND128)*(M+1<Z)THENM=M+1
70 LOCATEM,N:A=NOTA:PRINTCHR$(245+A)
80 FORI=1TOS:IF(M=T(I))AND(N=U(I))THENGOTO410
90 NEXTI:RETURN
100 GOSUB20:FORI=1TOS
110 IFE(I)THENLOCATET(I),U(I):PRINT"ゑ";:ONE(I)GOTO130,150,170,190
120 GOSUB480
130 U(I)=U(I)-1:IFU(I)<=WTHENGOSUB430
140 GOTO200
150 T(I)=T(I)-1:IFT(I)<=XTHENGOSUB460
160 GOTO200
170 U(I)=U(I)+1:IFU(I)>=YTHENGOSUB430
180 GOTO200
190 T(I)=T(I)+1:IFT(I)>=ZTHENGOSUB460
200 LOCATET(I),U(I):PRINTCHR$(239+E(I));
210 NEXTI:IFQ>12+RTHEN860
220 LOCATEC,D
230 IFC<MTHENC=C+1:GOTO250
240 IFC>MTHENC=C-1
250 IFD<NTHEND=D+1:GOTO270
260 IFD>NTHEND=D-1
270 C=C-1+2*RND(1):D=D-1+2*RND(1)
280 PRINT" ";:GOSUB20:LOCATEC,D:PRINT"ゑ";
290 IFC=MANDD=NTHEN790
300 IFS<4THEN100
310 COLOR,8
320 LOCATEC,D
330 IFC<MTHENC=C+1:GOTO350
340 IFC>MTHENC=C-1
350 IFD<NTHEND=D+1:GOTO370
360 IFD>NTHEND=D-1
370 C=C+1-2*RND(1):D=D+1-2*RND(1)
380 PRINT" ";:LOCATEC,D:PRINT"ゑ"
390 COLOR,4
400 IFC=MANDD=NTHEN790ELSE100
410 PLAY"L64":FORJ=40TO72:PLAY"N=J;":NEXTJ
420 LOCATE25,8:P=P+10:PRINTUSING"#####";P;:Q=Q+1:E(I)=0:GOTO90
430 'IFT(I)>MTHENZ=T(I):GOTO480
440 'X=T(I):
450 'GOTO480
460 'IFU(I)>NTHENY=U(I):GOTO480
470 'W=U(I)
480 PLAY"G16E8":E(I)=RND(1)*4+1
490 ONE(I)GOTO500,510,520,530
500 U(I)=Y:T(I)=X+RND(1)*(Z-X):GOTO540
510 T(I)=Z:U(I)=W+RND(1)*(Y-W):GOTO540
520 U(I)=W:T(I)=X+RND(1)*(Z-X):GOTO540
530 T(I)=X:U(I)=W+RND(1)*(Y-W)
540 L=L+1:IFLMODV=0THENS=S+1
550 RETURN
560 R=1:P=0:K=3
570 S=2:W=0:X=0:Y=23:M=1:N=1:L=0:C=22:V=16-R:Q=0:FORI=1TO8:E(I)=0:NEXT:CLS:Z=23:D=22:COLOR,4
580 LOCATE24,2:PRINT"CUCKOO"
590 LOCATE26,4:PRINT"CALSA"
600 LOCATE25,6:PRINT"SCORE"
610 LOCATE25,8:PRINTUSING"#####";P
620 LOCATE25,10:PRINT"CALSA"
630 LOCATE28,12:PRINTUSING"##";K
640 LOCATE25,14:PRINT"STAGE"
650 LOCATE28,16:PRINTUSING"##";R
660 LOCATE25,0:PRINT"ゑゑゑゑゑゑ"
670 LOCATE25,23:PRINT"ゑゑゑゑゑゑ";
680 LOCATE4,8:PRINTUSING"HI-SCORE #####";B
690 LOCATE9,14:PRINT"READY"
700 PLAY"T90O5C2O4A4G2A4O5C1"
710 I=0:GOSUB1040:FORI=1TO22
720 LOCATE0,I-1:PRINT"ゑ";
730 LOCATE23,24-I:PRINT"ゑ";
740 LOCATE24-I,0:PRINT"ゑ";
750 LOCATEI-1,23:PRINT"ゑ";:GOSUB1040:NEXT
760 FORI=1TO10000:NEXT
770 LOCATE4,8:PRINT"              "
780 LOCATE9,14:PRINT"     ";:GOTO100
790 FORI=56TO25STEP-1:PLAY"L32N=I;":NEXT:K=K-1:IFK=0THEN830
800 PLAY"C4D4E4"
810 FORI=1TO20:FORJ=0TO2:LOCATEC,D:PRINTCHR$(248+J):FORT=1TO50:NEXTT,J,I
820 CLS:GOTO570
830 IFB<PTHENB=P:LOCATE2,8:PRINT"YOU MADE THE HI-SCORE":PLAY"O4C8E8G8O5C4."
840 LOCATE25,18:PRINT"GAME":LOCATE26,21:PRINT"OVER"
850 LOCATE5,20:PRINT"HIT RETURN KEY":IFINKEY$=CHR$(13)THEN560ELSE850
860 PLAY"G8A4.":LOCATE25,20:PRINT"CLEAR!":FORI=1TO20:RESTORE990:READB$:FORJ=&HFB*8TO&HFB*8+7
870 READC$:VPOKEJ,VAL("&H"+C$):NEXTJ
880 FORJ=1TO50:NEXTJ:RESTORE980:READB$:FORJ=&HFB*8TO&HFB*8+7
890 READC$:VPOKEJ,VAL("&H"+C$):NEXTJ:NEXTI
900 R=R+1:GOTO800
910 DATA F4,38,7C,7C,54,54,FE,40,00
920 DATA F5,38,7C,7C,7C,54,FE,04,00
930 DATA F6,04,7E,F4,FC,EC,7E,04,00
940 DATA F7,04,7C,EE,FC,F6,7C,04,00
950 DATA F8,1E,21,41,99,99,82,84,78
960 DATA F9,36,42,81,99,99,81,42,3C
970 DATA FA,78,84,82,99,99,41,21,1E
980 DATA FB,44,AA,51,3A,54,8A,55,22
990 DATA FC,82,45,2A,14,28,54,A2,41
1000 DATA F0,10,38,FE,EE,BA,BA,38,00
1010 DATA F1,03,66,45,3E,3C,3E,19,2A
1020 DATA F2,38,BA,BA,FE,FE,38,10,00
1030 DATA F3,C0,66,45,3E,3C,7C,98,04
1040 LOCATE0,I:PRINT"め";
1050 LOCATE23,23-I:PRINT"み";
1060 LOCATE23-I,0:PRINT"む";
1070 LOCATEI,23:PRINT"も";:FORJ=1TO50:NEXTJ:RETURN
1080 DATA 0
1090 DEFINTA-Z:DIMT(18),U(18),E(18):SCREEN1,0:B=200:WIDTH32:KEYOFF:GOTO1120
1100 FORI=VAL("&H"+B$)*8TOVAL("&H"+B$)*8+7:READC$
1110 VPOKEI,VAL("&H"+C$):NEXT
1120 READB$:IFB$<>"0"THEN1100
1130 LOCATE6,3:PRINT"CUCKOO CALSA"
1140 LOCATE11,6:PRINT"by Mashiki"
1150 LOCATE5,20:PRINT"HIT RETURN KEY"
1160 LOCATERND(1)*31,RND(1)*23:PRINTCHR$(RND(1)*14+240);
1170 IFINKEY$=CHR$(13)THEN560ELSE1130
```


★M．H君はマニュアルのことをアニマルと呼んでいる。（滋賀県大津市・**松本俊裕13才**）……【**編**：英語の時間です。マニュアルを訳してください。**影**：ペラペラー〝手引き〞です。アニマルは―ペラペラ―〝ケモノ〞⁇】



M5(BASIC-Ⅰ)用

ミクロ・ワールド

HELPER号の闘い

SMOLE

▶はじめに◀

このGAMEは，M5のメモリぎりぎりまで使ってるので，バクハツ音がよくありません。そこで，RUNする前にFOR　I＝1　TO　255：OUT　32，I：NEXT RETURN とうってください。バクハツ音がものすごくよく聞こえるようになります。

▶STORY◀

20XX年，化学は大きく発展し，いろいろな菌に対応できる血清を開発していた。そんな中でも，まったく対応できない菌が一つだけあった。その菌は「ナーク菌」とよばれる恐しい菌であった。

ナーク菌は白血球を分散させて，人体の抵抗力を弱めてしまうのだ。ナーク菌で死んでいった人は，何百人とも何千人ともいわれていた。化学者たちは，ナーク菌を大きな問題として考えなければならなかった。

そこで，ナーク菌に対しての会議が化学者たちの間



……白血球をつめた箱
……白血球
……縮小船HELPER号
……ナーク菌
……バクハツ

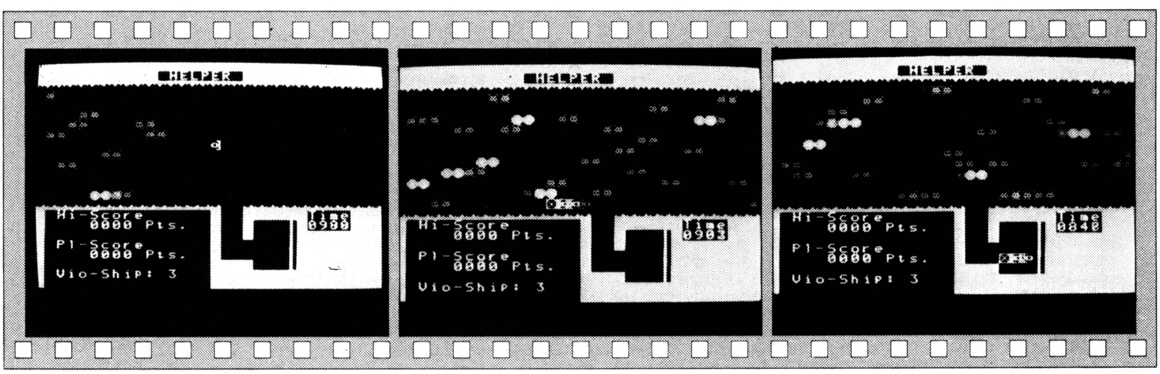
《第1図》登場キャラクタ

《第1表》変 数 表

S＝スコア	T＝タイム
SH＝HELPER号の残量	X，Y＝座標
	H0＝方向
P，A，I＝はんよう	XV，YV＝方向，ベクトル
H＝ハイ・スコア	RR，R1＝ランダム
F＝フラグ	

《第2表》プログラムの説明

110～120	初期設定No.1
130～210	画面設定
220	初期設定No.2
240～360	HELPERの移動
370～400	スクロール or ナーク菌の表示
410～470	HELPERの死ぬ時
480～510	GAME　OVER
520～620	キャラクタ定義



《写真1》隊長!! 前方にナーク菌を発見しました

《写真2》よし，白血球を穴にひきこめ!

《写真3》やった!! 成功です隊長!!

★M5のDIGDUGで最後の一匹のモンスターといっしょに岩で死ぬとおそろしいことがおこる。(兵庫県神戸市・中村英之14才)……【編：これはバグでしょうか課長？販売課長：うーん，これはよその会社の製品だぞ!!】

で開かれた。その結果,『縮小船HELPER号』が体内にはいり,白血球を1か所に集めてナーク菌にうち勝つこととなった。

HELPER号は3機しかない。キミは何個の白血球を集められるか。

▶方法◀

単純に言えば,ナーク菌にぶつかるとバクハツするので,ナーク菌をよけて毛管の穴に運べばいいわけです。途中で血管にぶつかっても弾力性があるので大丈夫です。

HELPER号は縮小すると力も縮小してしまうので,白血球は1個ずつしかはこべません。あと,白血球を運んで持ちかえるさいに,HELPER号か白血球をつめた箱がナーク菌にぶつかると,白血球だけが取られてしまいます。

▶キー操作◀

上下左右いずれも,カーソル・キーの[↑][↓][→][←]です。白血球を取るにはぶつかればよいのです。

HELPER号の闘いのプログラム・リスト

```
110 print "URL";:gosub 530
120 let S=0:let SH=3
130 view:cls:for I=0 to 23:print rpt$(32,"■");:next I
140 for I=3 to 13:print cursor(0,I);rpt$(32," ");:next I
150 print cursor(0,2);rpt$(32,"┬");cursor(0,14);rpt$(32,"┴")
;
160 for I=14 to 17:print cursor(17,I);"   ";:next I:print cur
sor(17,18);"    ←←←↓    ";
170 for I=16 to 20:print cursor(20,I);"    |";:next I
175 for I=15 to 22:print cursor(1,I);rpt$(15," ");:next I
180 print cursor(2,15);"Hi-Score";cursor(5,16);right$("0000"
+num$(H),4);" Pts.";
190 print cursor(2,18);"P1-Score";cursor(5,19);"0000 Pts.";
200 print cursor(2,21);"Vio-Ship:";SH;
210 print cursor(11,1);" HELPER ";cursor(25,15);"Time";curso
r(25,16);"1000";
220 let T=1000:let X=16:let Y=8:let F=0:let HO=1
240 print "G";:for I=0 to 2000:next
250 for I=0 to 100:next:let A=peek(&702B):if A=54 then let X
V=-1:let HO=1:let YV=0
260 if A=55 then let XV=1:let HO=3:let YV=0
270 if A=46 then let YV=1:let HO=2:let XV=0
280 if A=51 then let YV=-1:let HO=4:let XV=0
290 let X=X+XV:let Y=Y+YV:let P=vpeek(&3800+X+Y*32)
300 if X>30 then let X=1 else if X<1 then let X=30
310 if P=135 and F=1 then goto 650
320 if P=133 or P=134 or P=128 then let XV=-XV:let YV=-YV:le
t X=X+XV:let Y=Y+YV
330 if P=130 then if F=1 then let F=0:gosub 620 else goto 42
0
340 if F=0 and P=129 then let F=1:print cursor(X,Y);" ";
350 loc HO to X*8,Y*8:for I=1 to 4:if I=HO then next I else
loc I to 300,300:next I
360 if F=1 then loc 5 to(X-XV)*8,(Y-YV)*8 else loc 5 to 300,
300
370 let R=rnd(10)+3:let R1=rnd(13):if R1<2 then goto 390
380 if rnd(5)=0 then let CH=129 else let CH=130
385 print cursor(0,R);chr$(CH);
390 view 0,3,31,13:print "■";:view
400 let T=T-1:print cursor(25,16);right$("0000"+num$(T),4);:
if T>0 then goto 250
420 for I=1 to 4:loc I to 300,300:next I:loc 0 to X*8,Y*8:pr
int cursor(X,Y);" ";
430 for I=0 to 1000:out 32,242:next I:out 32,255
440 let SH=SH-1:loc 0 to 300,300
450 if SH>0 then goto 130
470 for I=&F2 to &FE:out 32,I:for J=0 to 900:next:next:out 3
2,255
480 print cursor(9,8);"<< GAME OVER >>";
490 if H<S then let H=S:print cursor(7,10);"You got High-Sco
re!";
500 print cursor(6,12);"Hit [Z] Key to Replay";
510 if peek(&702B)=33 then goto 120 else goto 510
520rem   DATA & TITLE
530 mag 0:for I=0 to 5:read A$:stchr A$ to I:scod I,I:next I
540 for I=1 to 3:stchr "FFFFFFE440000000" to 134,I:stchr "00
00000247FFFFFF" to 133,I
550 stchr "8080808080808080" to 133,I+3:stchr "808080808080808
080" to 133,I+3:stchr "8080808080808080" to 134,I+3
560 stchr "8888888888888888" to 128,I+3:stchr "C6297C54Fe28D
600" to 130,I
570 stchr "2020202020202020" to 130,I+3:stchr "3C7EFFE7E7FF7
E3C" to 129,I:stchr "7070707F7F707070" to 129,I+3:next I
580 data8142241818244281
590 data0F027BCECE7B020F,A5FF99BD24243C18,F040DE7373DE40F0,1
83c2424Bd99FFA5
600 data FFC3A59999A5C3FF
610 scol 0,8:for I=1 to 4:scol I,7:next:scol 5,10:return
620 out 32,242:for I=0 to 1000:next:out 32,255:return
650 let S=S+10:let T=T+50:print "KG";:let F=0:loc 5 to 300,3
00:print cursor(5,19);right$("0000"+num$(S),4):goto 320
```


CHECKER FLAG

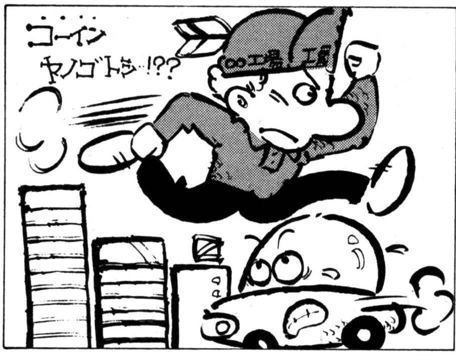
Dr.D:ふむふむ,感心!

影:なにが?

Dr.D:いや,M5のスプライト機能はみんなもよく知ってのとおり,すばらしいものだが,BASIC-Iを使うとどうしてもキャラクタの定義で制限を受けてしまうのさ。しかし,このゲームはキャラクタをたくさん作ってゲームにおもしろ味をだしている。ウマイ!

編:ストーリーだって,おもしろいでしょ!

★影さんはかげ回って遊び,Dr.Dはどくたっとたおれて寝たふりしてるから,編さんたい編でしょ?(東京都渋谷区・**中村明浩12才**)……【**影**:人気度1番のワタシ。あっれまあ~,編集長の名前がござんせんねえ。グハハハ!】



M5(BASIC-G)用

DROP OUT

出口　幸宏

物　語

ここは，名も知れない小さな自動車工場です。大手自動車会社と違い，いまにも倒産しそうな時，どうにか次世代の高性能で低価格の小型電動車の製作に成功した。

今日は，そのテストの日です。ところが，よりによってその日に電池自動切り換え装置が故障してしまったのです。とてもテストを中止するわけにもいかず，しかたなく手動切り換えでする事となった。

Let's Play

ルールは簡単で，動いている4台の車を落下させないよう走りまわってください。

ターくんは，上下左右に動く事ができます。キーはカーソル・キーで，必要に応じてJUMP（コントロール・キー）できます。

車は，はしまで来ると電池を補給して反対方向に動き始めます。したがって，そこにふみ場がないので歩いて進む事はできません。そんな時は，JUMPして通ってください。JUMPすると電池が置かれます。

もし，車がはしまで来ても，電池が置かれていないと車は落下してしまいます。もちろん，ター君が車にぶつかっても失敗です（車をとびこえる事はできる）。

PROGRAM

前回（59年1月号）でも説明しましたが，M5の通常のキャラクタが細いため，RF出力の場合に色のにじみが目立ちます。そこで今回のゲームも，アルファベットだけ太くしています（510行）。

20行のL＝4：MN＝3は，L＝むずかしさ，MN＝人数です。ここを変えると，おもしろさも変わってきます。

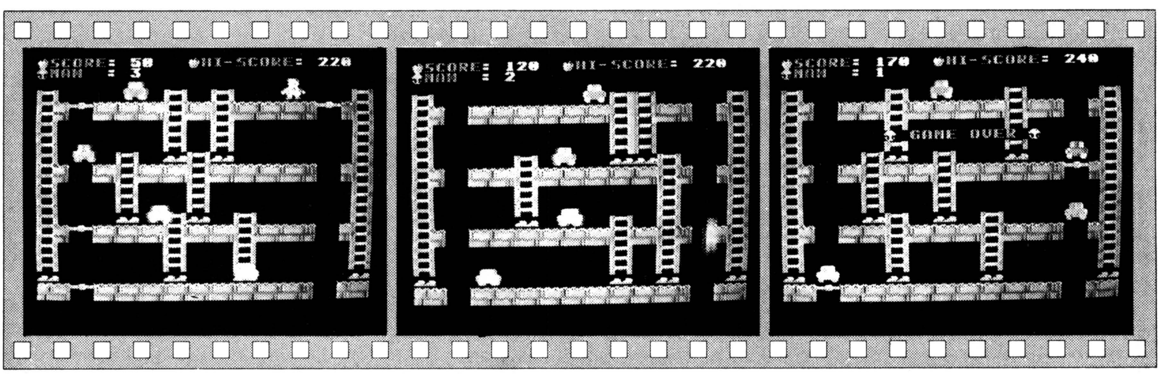
話し変わって，MOVE命令は便利ですね。車の移動はこれだけで行なっているので，一度定義すれば他の処理に集中できます（そのため，このGAMEはBASICだけとは思えないほど高速です）。

CHECKER FLAG

Dr.D：いいじゃないか，アイデアがすばらしいな。

影：グフフフ，けっこう楽しめるじゃん！

編：やってみるとわかりますが，車の移動もよく考えてあるからむずかしいですよ。



《写真1》右下からスタートです。ヒョイトととぶと電池が置かれます

《写真2》アワワワ………，落ちるともちろん失格！

《写真3》ゲーム・オーバー。ユニークなゲームでした

★お!!編じゃないか。今まで何やってたんだよ。えっ，ベーマガの編集部？やるじゃないか!!　なに俺を知らない？　OFに出してみろよ，思い出すから。(千葉県匝瑳郡・**伊藤哲也15才**)……**【編：ああ，OFに載った人ね！】**

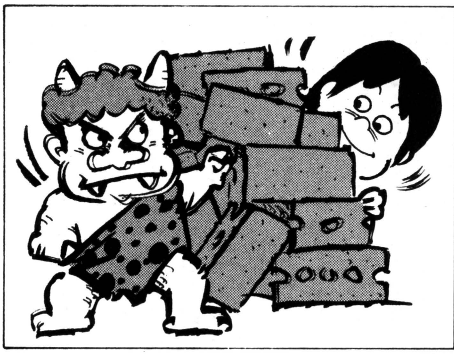
DROP OUTのプログラム・リスト

```
10 on error gosub 990
20 print "[graphic]":dim T(8):KAI$="[graphic]":L=4:MN=3:SC=0:
mag 2:gosub 460
30 MN=3:SC=0:randomize time
40 view:cls:view 1,0,30,23:erase
50 X=26:Y=20:DH=2:Q=2:for I=2 to 8 step 2:T(I)=1:next I:cons
ole 0:cls &20
60 gosub 580:move on
70 for I=2 to 9 step 2:scod I,&28:scod I+1,&2C:scol I,2*(I-1
):scol I+1,&07:joint I+1 to I,1:next I
80 scod 0,&00:scod 1,&04:scol 0,&04:scol 1,&0E:joint 1 to 0,
1
90 move 0 on X*8,Y*8
100 H=2:for I=2 to 8 step 2:move I on 5*8,H*8:H=H+6:next I
110 play "t190s1o518c4fff4e4ededd4cr f4FFF f4C4efef4","o4s118d
rdcdccrddddrfffrCCCrcc4efef4"
120 for I=1 to 5:print cursor(14,1);"START!";:sleep 1,30:pri
nt cursor(14,1);"      ";:sleep 1,30:next I
130 H=2:for I=2 to 8 step 2:move I to 192,H*8,I:H=H+6:next I
140!**** MAIN ****
150 K=inkey(0):if inkey(1)=1 then gosub 260:goto 230
170 CR=coinc(0,2,9):if CR<>-1 then CR=CR/2*2:if abs(sprite(C
R,1)-sprite(0,1))<10 then goto 700
180 if K=0 then gosub 380:goto 150
190 D=((K=55)*(X<27))-((K=54)*(X>0))
200 if abs(D)then scod 0,28-D*4:scod 1,32-D*4:X=X+D
210 if K=51 then gosub 320
220 if K=46 then gosub 340
230 move 0 to X*8,Y*8,1:play "s1132o59+o6b+"
240 for I=2 to 3:if(rcrt(X,Y+I)=&20)*(rcrt(X+1,Y+I)=&20)then
 move 0 step 0,3,1:goto 710 else next I
250 gosub 380:goto 150
260!*** JUMP ***
270 V=X*8:scod 0,&08:scod 1,&0C:R=0
280 for I=0 to 32 step 2:R=R+9:V=I*D:H=(sin(100,R)*16)/100:s
g 1,300,15-(I/3)
290 if rcrt(sprite(0,1)/8+1,Y+3)=&83 then gosub 670
300 move 0 on X*8+V,Y*8-H:next I:sg 1,,0
310 scod 0,&00:scod 1,&04:X=X+4*D:D=0:return
320!**** KAIDAN ****
330 if rcrt(X,Y)=&80 then Y=Y-1:goto 350 else goto 360
340 if rcrt(X,Y+1)=&80 then Y=Y+1:goto 350 else goto 360
350 scod 0,&10:scod 1,&14:return
360 scod 0,&00:scod 1,&04:return
370!**** MOVE CAR ****
380 Q=Q+2:if Q>=10 then Q=2
390 DH=DH+6:if DH>=26 then DH=2
400 if status(Q)=1 then return
410 if T(Q)=1 then DX=24 else DX=3
420 if rcrt(DX,DH+2)=&20 then move Q step 0,3,1:goto 710
430 T(Q)=T(Q)*-1
440 move Q to(DX+21*T(Q))*8,DH*8,L+rnd(5):play "L32s1o4cdc"
450 SC=SC+10:print cursor(DX,DH+2)"  ";cursor(7,0);SC;:retur
n
460!**** SPRITE DESIGN ****
470 stchr
480 for I=&00 to &2F:read DES$
490 stchr DES$ to I,0:next I
500!**** CHR    DESIGN ****
510 for I=&80 to &8B:read DES$
520 stchr DES$ to I,7:next I
530 for I=&2180 to &22B7:vpoke I,vpeek(I)or vpeek(I)/2 or vp
eek(I)/4:next I
540!**** CHR    COLOR   ****
550 for I=&80 to &8B:read COL$
560 stchr COL$ to I,8:next I
570 for I=&40 to &56:color I,&C0:next I:return
580!**** SCREEN MAKE ****
590 print cursor(0,0);"OSCORE:";SC;cursor(13,0);"OHI-SCORE:"
;HS;cursor(0,1);"—MAN  :";MN
600 for I=4 to 22 step 6:locate 0,I
610 print "[graphic]"
620 print "[graphic]";
630 if I=22 then next I:goto 650
640 for J=1 to 2:locate rnd(7)*2+7,I-1:mprint(2,7);KAI$:next
 J,I
650 for I=3 to 20 step 6:locate 0,I:mprint(2,7);KAI$:locate
27,I:mprint(2,7);KAI$:next I
660 return
670 if sprite(0,1)/8>20 then VV=24 else VV=3
680 print cursor(VV,Y+2);"[graphic]";:return
690!**** FAILURE ****
700 move 0 step T(CR)*3,-1,1:for I=15 to 0 step-1:sg 3,2,I:s
leep 1,2:sg 3,6,I:sleep 1,3:next I:sg 3,,0:sleep 2:goto 720
710 for I=10 to 1023 step 1:sg 0,I,15:next I:sg 0,,0
720 MN=MN-1:if MN<>0 then move off:erase:sleep 2:goto 40
730 if SC>HS then HS=SC
735 play "t160L8o5s1eeffgee4gffDDDF4eeffgee4egegedc4","L8s1o
4cdffcffrcffcecfrcceefee4gegeedc4"
740 for I=1 to 3:print cursor(9,7);"— GAME OVER —";:sleep 1,
30:print cursor(9,7);rpt$(14," ");:sleep 1,30:next I
750 print cursor(3,7);"O HIT RETURN TO START O";:sleep 1,10:
print cursor(3,7);rpt$(23," ");:sleep 1,10
760 if inkey(0)=8 then goto 30 else goto 750
780!**** SPRITE DESIGN DATA ****
790 data 070f0c080200001b,3b7b780000000e1e,e0f0301040000 0d8,
dcde1e0000007078
800 data 000003070d070704,040487df1f0e0000,0000c0e0b0e0e020,
2020e1fbf8700000
810 data 070f0c080200707b,3b1bd8c080c00000,e0f0331040000ede,
dcd81b0301030000
820 data 00000307cdc70704,040407 1f7f3e0000,0000c0e0b3e3e020,
2020e0f8fe7c0000
830 data 070d0b0b07036079,3e1d1b0000000e1e,e0f0f0f0e0c0069e,
7cb8d80000007078
840 data 00020404c8c40706,0102041f1f0e0000,00000001323e060,
804020f8f8700000
850 data 0f1f2c2820000017,3b7b38000000183c,80c0200080000060,
b0b83000000080f0
860 data 000013171f1f0f08,0404c7df3f1c0400,0000c0c060c08080,
4040ccecf0e06000
870 data 0103040001000006,0d1d0c000000010f,f0f83414040000e8,
dcde1c000000183c
880 data 0000030306030101,020233370f070600,0000c8e8f8f8f010,
2020e3fbfcf82000
890 data 00000f111111117f,dfbfbfff07070000,0000f08888888 8fe,
fffffffe0e00000
900 data 000000e0e0e0e00,2040400078787838,00000070707070 00,
0000001e1e3e1c
910!**** CHR    DESIGN DATA ****
920 data f0f0f0f0f0f0f0f0,0c6ad7bfbf7e7e3c,0f0f0f0f0f0f0f0f,
0000000000000000
930 data 005555aaffffffff,fffffffcfcfcfcfc,005555aa9f9f9f9f,
9fffffffffffffff
940 data 3c7ec3c318da5a3c,0000001e1f7ffcff,000003bbbbbb0300,
0000c0ddddddc000
950!**** CHR    COLOR   DATA ****
960 data 6067656460606060,c0606f6f6f606060,6067656460606060,
0000000000000000
970 data 000c676766666666,66ccccc6c6c6c6c6c,000c67676c6c6c6c,
6cccccc666666666
980 data 80808a8ac0303030,000000d030303460,0000f054545440 00,
0000f0575757 7000
990!**** ERROR 5? *****
1000 if err=5 then resume 710
1010 print "[graphic]";
1020 print "ERROR CODE=";err
1030 list errl,errl:print:print:stop
```


★プログラムをロードしてる間にケン玉を練習していたら，ゲームよりけん玉のほうがうまくなった。(埼玉県桶川市・**榎本勝也14才**)……【**編**：おっかしいネ！**影**：編君はロードしてる間に居眠りするのがうまいんだぜ！】

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

BLOCK

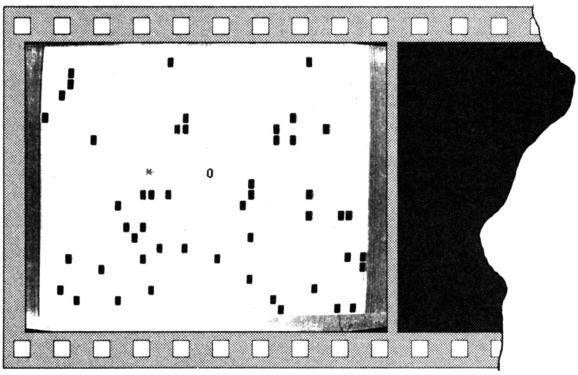


森川　研一

遊びかた

"＊"（若者）が"O"（あなた）の3分の1のスピードで，正確に追ってきます。それを利用して，"■"（ブロック）を20個食べさせてください。

若者につかまったり，ブロックにぶち当たると死にます。チャンスは一度だけ。なお，左右はいき止まりです。キーは，I，M，J，Kで上下左右です。



《写真1》実行画面

プログラム

20行のTO 50の50を変えると，ブロックの数が変わります。40行のＩＦ　Ｐ＝20の20を変えると，食べるブロックの数が変えられます。80行のＩＦ　Ｒ＝３の数を変えると，若者のスピードが変えられます（１以下にはしないこと）。

CHECKER FLAG

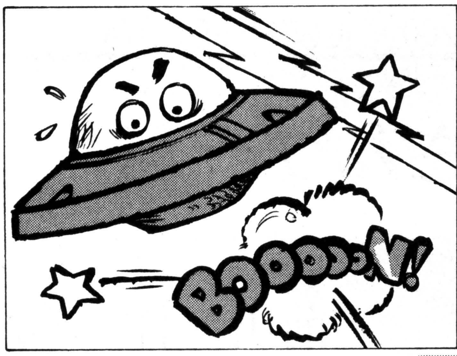
編：今月は，ミニ・ベーシックの作品を紹介しました。

Dr.D：メモリが少ない中で，毎回ユニークな作品を送ってくれるのがありがたいな。画面写真だけではどのゲームも同じように見えるが，ちょっとした工夫がいいんだな。

BLOCKのプログラム・リスト

```
10 PRINT"[illegible]":K=1064:B=0:C=0:X=20:Y=10:P=0
:T=54276
20 FORI=1TO50:POKEK+INT(RND(1)*960),71:N
EXT
30 A=K+B+40*C:E=PEEK(A):Z=K+X+40*Y:F=PEE
K(Z):POKEA,42:POKEZ,15
40 IFE=70THENPOKET,16:POKET,17:P=P+1:S=S
+1:IFP=20THEN10
50 IFE=15ORF=71THENEND
60 IFX<0ORX>39THENPOKEZ,32:X=X-(X<0)+(X>
39)
70 GETA$:IFA$<>""THEN100
80 R=R+1:IFR=3THEN110
90 GOTO30
100 POKEZ,32:X=X+(A$="J")-(A$="K"):Y=Y+(
A$="I")-(A$="M"):GOTO80
110 POKEA,32:B=B+(B>X)-(B<X):C=C+(C>Y)-(
C<Y):R=0:GOTO30
```


★マイコンはじめようかなと言ってた友人にＢＡＳＩＣって知ってる？と聞いたら，「それどこのお菓子？」。(神奈川県藤沢市・**ぴくるす三世**)……【**影**：英文字に弱い日本人の欠点はやたらと英文字を使うことだ。】



スペース・アタック

岩見　竜作

ストーリーは単純なリアル・タイムです。攻めてくる（落ちてくる？）ＵＦＯ（エイリアン？）を撃ち落とすものです。[4]で左，[6]で右に移動するビーム砲でやっつけてください。ビームは，[SHIFT]で発射です。

エイリアンは，画面に最高５匹出てきます。右下にエイリアンの残りの数が出ます。１面クリアするごとにボーナス500点，エイリアンは15匹増えます。エイリアンにビーム砲がぶつかるとやられます。エイリアンを見逃がすと大変なことになります。がんばってください。

《第１表》プログラムの説明

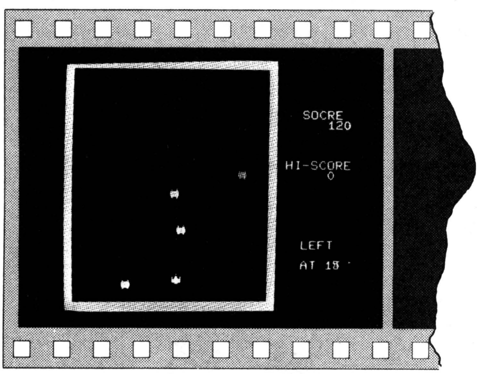
10～60	初期設定，画面
70～250	メイン・プログラム
260～310	味方の移動，攻撃
320～390	ビームの命中チェック，敵の移動
400～480	キャラクタ・データ

CHECKER FLAG

Dr.D：ごくありふれたゲームのようでいて，やってみるとむずかしいゲームがこの作品。なぜならば，ＵＦＯの移動が速すぎて，ビームでやっつけられないのだ。

編：正直言って，ゲーム性を無視したプログラムに思えちゃうんです。

Dr.D：それと，キャラの移動テクニックが単純すぎるから，改良したほうがいい。

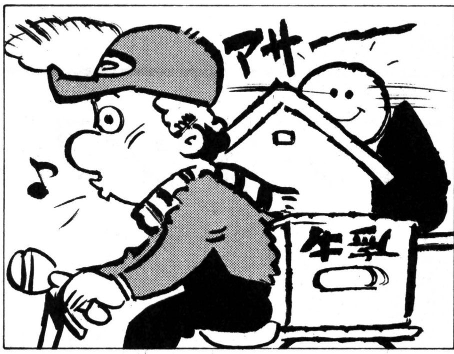


《写真１》エイリアンが降りてくるとやっかいだぞ！

スペース・アタックのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,7,0:CLS 3:CLEAR 200
20 DEFINT A-Z:RESTORE:GOSUB 400:LINE (0,0)-(400,199),1,BF
30 LINE(16,8)-(384,191),0,BF:LOCATE 28,5:PRINT "SOCRE":LOCATE 26,10
40 PRINT "HI-SCORE":LOCATE 28,18:PRINT "LEFT":LOCATE 28,20:PRINT "AT"
50 S=0:B=3:C=3:Q=15:R=Q:SOUND 7,62:SOUND 0,1:SOUND 8,16:SOUND 12,1:SOUND 13,13
60 FOR I=2 TO B:PUT@(482+I*18,144),A(0),PSET:NEXT
70 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 0,0
80 PUT@(180,170),A(0),PSET:LOCATE 30,20:PRINT R:LOCATE 30,11:PRINT HI
90 LOCATE 30,6:PRINT S:FOR I=1 TO C:PUT@(I*19+32,9),A(A),PSET:V(I-1)=I*19+32
100 V(I+4)=V(I-1):W(I-1)=9:W(I+4)=9:NEXT:X=180:F=0
110 FOR P=0 TO C-1:GOSUB 260:IFT=1THENT=0:P=C:NEXT:GOTO 70
120 IF V(P)>400 THEN NEXT:GOTO110
130 V(P)=V(P)+SGN(X-V(P))*8:F=0:W(P)=W(P)+SGN(170-W(P))*10
140 IF W(P)>180 THEN W(P)=9
150 IF V(P)<28 THEN V(P)=28 ELSE IF V(P)>352 THEN V(P)=352
160 LINE(V(P+5),W(P+5))-(V(P+5)+16,W(P+5)+8),0,BF
170 PUT@(V(P),W(P)),A(A),PSET:V(P+5)=V(P):W(P+5)=W(P)
180 IF V(P)>X-14 AND V(P)<X+14 AND W(P)>164 THEN BEEP:BEEP:BEEP:P=C:GOTO200
190 NEXT:GOTO110
200 NEXT:FOR I=0 TO C-1:LINE (V(I),W(I))-(V(I)+16,W(I)+8),0,BF
210 NEXT:LINE (X,170)-(X+16,178),0,BF:R=R+4
220 B=B-1:IF B>0 THEN LINE(518,144)-(554,152),0,BF:ONBGOTO70,60
230 FOR I=0 TO 255:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 0,0:IF S>HI THEN HI=S
240 LOCATE 5,13:PRINT "SCORE";S:PRINT "      [HIT S KEY]"
250 IF INKEY$<>"S" THEN 250 ELSE CLS3:LINE (0,0)-(400,199),1,BF:GOTO 30
260 D=INP(0):E=INP(1):IF E=136 OR E=128 THEN F=1
270 IF D=52 AND X>28 THEN X=X-8:GOTO290
280 IF D=54 AND X<352 THEN X=X+8 ELSE 300
290 PUT@(X,170),A(0),PSET:LINE (X+(D=54)*32+16,170)-(X+(D=54)*33+32,178),0,BF
300 IF F=1 THEN FORI=50TO100STEP10:SOUNDO,I:NEXT:LINE (X+8,170)-(X+8,9),7:LINE (
X+8,170)-(X+8,9),0:SOUNDO,0
310 IF F=0 THEN RETURN
320 FORI=0TOC-1:IF X+8>V(I) AND X+8<V(I)+15 THEN SOUND 0,255:SOUNDO,0 ELSE 370
330 PUT@(V(I),W(I)),A(2*A),PSET:LINE(V(I),W(I))-(V(I)+16,W(I)+8),0,BF
340 R=R-1:IF C>R THEN V(I)=640:GOTO 370
350 V(I)=INT(RND(1)*330+20):V(I+5)=V(I):W(I)=INT(RND(1)*50)+60
360 W(I+5)=W(I):PUT@(V(I),W(I)),A(A),PSET:S=S+10+RND(1)*10
370 NEXT:LOCATE 30,20:PRINT R:LOCATE30,6:PRINT S:IF R<>0 THEN RETURN
380 BEEP:BEEP:S=S+500:LOCATE 30,6:PRINT S:Q=Q+15:T=1:R=Q
390 LINE(X,170)-(X+16,178),0,BF:C=C+1:IF C>5 THEN C=5:RETURN ELSE RETURN
400 DIM A(80),V(9),W(9):FOR I=0 TO 80:READ A(I):NEXT:A=27:RETURN
410 DATA 16,8,-32767,-32767,-32767,0,-32767,0,16770,-15997
420 DATA 16770,-7801,-7803,-7801,-577,-2641,-19027,-1,-2065,-18451
430 DATA -1,30702,-2065,-24571,28686,-24571,0,16,8,0
440 DATA 3120,0,1056,7224,1056,-6553,-385,-7129,-1,-8197
450 DATA -8773,16380,-1,-1057,16380,-8197,-8773,-385,-385,-961
460 DATA 7224,7224,7224,0,16,8,20491,20491,20491,8
470 DATA -32756,8,9157,25541,9157,-6141,-6125,-14336,-11669,-11669
480 DATA -32149,-14306,-14305,-14318,9154,9154,9154,-30710,-30710,-30710,0
```

★影さんはベーマガの金の元素記号ですね。（京都市・**影の友だち13才**）……【**影**：どういう意味だ？**編**：これだもんね。どっちかというと水素じゃないの。**影**：こらっ，専門用語でしゃべるな！**編**：ＡＵ（英雄）だってさ。】



MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

※S-BASICでは動きがにぶくなります

牛乳屋さんゲーム

前川　洋一郎

STORY

あなたは，今日から牛乳屋でバイトをします。しかし，オバケや落し穴にじゃまされるのです。あなたはぶじ仕事を終えられるかな？

遊びかた

上が[I]下が[N]右が[K]左が[H]です。まず道から落ちないように，牧場へ行きます。もし，そこに行かずに家に行った場合は，体力が1減ります。

牧場へ行ったら[I]キーで牧場のサクへ行きます。ほかの所に行くと，体力が1減ります。

つぎに，牛乳を家へ配達します。家に入ると，スコアが10ふえ，落し穴が面数＋1ずつふえます。

10軒に配れば1面クリアで，5面クリアか体力が－1になると，GAME　OVERです。

高得点のしかた

オバケは落し穴をつぶして行くので，落し穴をつぶしてから，家へ行くといいと思います。

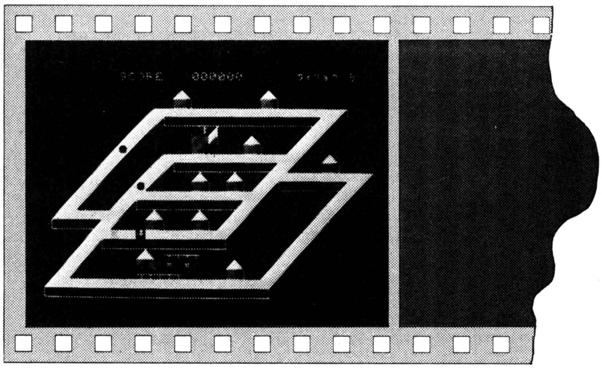
改造のアドバイス

落し穴があまり多いので，1面クリアもむずかしいと思います。そこで，160行のGOSUB5000をなくしてください。ついでに，オバケをもっとふやしても，おもしろくなると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：画面構成に工夫がみられる。それと，モンスターの動きは，230行のON　GOTO文で条件分岐させて，6000行へとばして移動させてるんだ。それにしても，画面上で制限をして人とオバケを動かすとは，なかなかのもんだな。

編：たしかこの画面は，先月号のBM－Jrの「キャッスル・レーン」に似てますね。



《写真1》実行画面



by 豊永

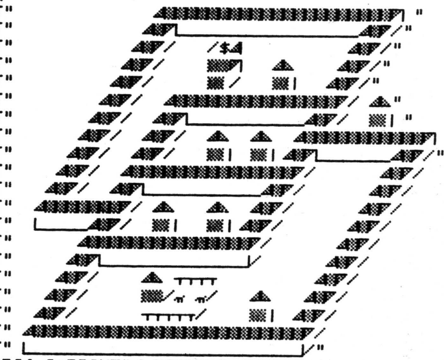
評…ついにバレたか。じつはDr.Dはドライブ・ディスクの略なのだ！(影)

★4か月ぶりに友人夫婦宅へ遊びにいったらP8が消えていた。赤ちゃんができるので家を広くしようとしたんだって。(兵庫県明石市・上条正登29才)……【編集長：残念ですね。もっと続けてもらいたかったのですが…。】

```
1 PRINT"▒▒▒▒":TEMPO7:P=53248:DIMA(10),B(10):ME=1:HT=3
2 X=20:Y=13:A=15:B=22:GOSUB1000:GOSUB5000
100 POKE17828,0:GETA$:IFA$=""THEN200
105 IF(A$="I")+(A$="N")+(A$="H")+(A$="K")THENCURSORX,Y:PRINT"▒":GOTO110
107 GOTO200
110 IFA$="I"THENX=X+1:Y=Y-1:GOTO150
120 IFA$="N"THENX=X-1:Y=Y+1:GOTO150
130 IFA$="H"THENX=X-1:GOTO150
140 IFA$="K"THENX=X+1:GOTO150
150 Z=PEEK(53248+X+Y*40):IFZ=67THEN190
153 IFZ=207THEN12000
155 IF(Z=95)*(U=0)THENU=10:GOTO190
160 IF(Z=90)*(U>0)THENSC=SC+10:U=U-1:GOSUB5000:GOSUB10000:GOTO180
170 GOTO12000
180 IFU=0THEN11000
190 CURSORX,Y:PRINT"*":MUSIC"‾#B0_A"
200 CURSORA,B:PRINT"▒"
210 O1=SGN(X-A):O2=SGN(Y-B)
220 GOSUB 991
230 ONP1GOTO240,290,340,390,440,490,540,590,640,690,740,790,840,890,940
240 A=A+1:B=B-1:S=1:GOTO6000
290 B=B+1:A=A-1:S=2:GOTO6000
340 IFS=1THEN240
343 IFS=2THEN290
345 IFO2=-1THEN240
350 IFO2=1THEN290
360 IFRND(1)<.5THEN240
370 GOTO290
390 A=A-1:S=3:GOTO6000
440 IF(O1=-1)*(O2=-1)THEN470
450 IFO1=-1THEN390
460 IFO2=-1THEN240
470 IFRND(1)<.5THEN390
480 GOTO240
490 IF(O1=-1)*(O2=1)THEN520
500 IFO1=-1THEN390
510 IFO2=1THEN290
520 IFRND(1)<.5THEN390
530 GOTO290
540 IFO2=0THEN390
560 IFO2=-1THEN240
570 IFO2=1THEN290
590 A=A+1:S=4:GOTO6000
640 IF(O1=1)*(O2=-1)THEN670
650 IFO1=1THEN590
660 IFO2=-1THEN240
670 IFRND(1)<.5THEN590
680 GOTO240
690 IF(O1=1)*(O2=1)THEN720
700 IFO1=1THEN590
710 IFO2=1THEN290
720 IFRND(1)<.5THEN590
730 GOTO290
740 IFO2=0THEN590
760 IFO2=-1THEN240
770 IFO2=1THEN290
790 IFS=3THEN390
793 IFS=4THEN590
795 IFO1=-1THEN390
800 IFO1=1THEN590
810 IFRND(1)<.5THEN390
820 GOTO590
```

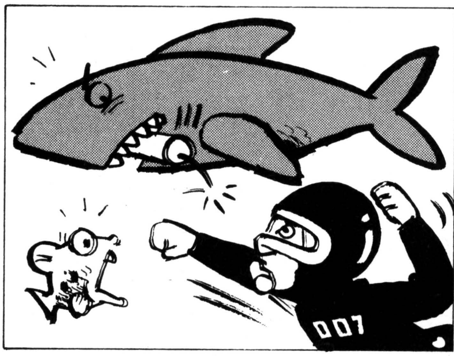



```
840 IFO1=0THEN240
850 IFO1=1THEN590
860 IFO1=-1THEN390
890 IFO1=1THEN590
910 IFO1=-1THEN390
920 IFO1=0THEN290
940 END
991 PP=PEEK(P+A+1+(B-1)*40):IF(PP=67)+(PP=74)THENP1=1
992 IFPP=202THEN12000
993 PP=PEEK(P+A-1+(B+1)*40):IF(PP=67)+(PP=74)THENP1=P1+2
994 IFPP=202THEN12000
995 PP=PEEK(P+A-1+B*40):IF(PP=67)+(PP=74)THENP1=P1+4
996 IFPP=202THEN12000
997 PP=PEEK(P+A+1+B*40):IF(PP=67)+(PP=74)THENP1=P1+8
998 IFPP=202THEN12000
999 RETURN
1000 PRINT"
1200 PRINT"
1300 PRINT"
1400 PRINT"
1500 PRINT"
1600 PRINT"
1700 PRINT"
1800 PRINT"
1900 PRINT"
2000 PRINT"
2100 PRINT"
2200 PRINT"
2300 PRINT"
2400 PRINT"
2500 PRINT"
2600 PRINT"
2700 PRINT"
2800 PRINT"
2900 PRINT"
3000 PRINT"
```



```
3100 CURSOR26,2:PRINT"▲▒▒▒▒| ":CURSOR16,2:PRINT"▲▒▒▒▒| "
3200 CURSOR10,0:PRINT"SCORE : 000000":GOSUB10000
3300 CURSOR30,0:PRINT"ﾀｲﾘｮｸ";HT:RETURN
5000 FORI=0TOME
5050 A(I)=INT(RND(1)*39):B(I)=INT(RND(1)*24)
5100 IFPEEK(P+A(I)+B(I)*40)<>67THEN5050
5200 CURSORA(I),B(I):PRINT"□":NEXT:CURSORX,Y:PRINTCHR$(99):RETURN
6000 CURSORA,B:PRINT"▒":MUSIC"‾B0‾#A":P1=0:GOTO100
10000 S$=STR$(SC):CURSOR24-LEN(S$),0:PRINTS$:RETURN
11000 IFME<>5THENCURSOR10,12:PRINT"ﾖｸﾔｯﾀ! ﾓｳｲｯｼｭｳｲｯﾃｷﾃｸﾚ":ME=ME+1:U=0
11050 MUSIC"C5GFFDC6R7R":PRINT"▒▒▒▒":GOTO2
11100 PRINT"▒":CURSOR5,15:PRINT"ｺﾞｸﾛｳｻﾝ! ｷﾞｭｰﾆｭｰﾃﾞﾓﾉﾝﾃﾞﾔｽﾝﾃﾞｸﾚ":END
12000 U=0:I=1:FORJ=0TO255:POKE4514,I:POKE4513,J:USR(68):NEXTJ:USR(71)
12050 PRINT"▒▒▒▒":HT=HT-1:IFHT<0THENCURSOR13,12:PRINT"GAME OVER!":GOTO12200
12100 GOTO2
12200 CURSOR15,14:PRINT"TRY AGAIN ?":GETA$:IFA$="Y"THENRUN
12300 IFA$="N"THENEND
12340 GOTO12200
```

★僕は牛乳大好き少年。夜たくさん牛乳を飲んだら，よく朝おなかがレコーダのロード状態になっていた。（埼玉県春日部市・**須賀　学12才**）……【**編**：ピー，ゴロゴロ……。**影**：ピーゴロとは，野球用語ではないのかや？】



MZ-700(S-BASIC)用

007ジョーズANDダイナマイト

へのへのへ太郎

いつも世界中を走りまわってる007の今回の任務は，イースター島の南，約50マイルにある『トースター島』に潜入して，極悪非道な次路吉太郎をこらしめることでした。

ところが，なぜか反対につかまっちゃったドジな話しなんです。

つかまった007は，上からはダイナマイト，下からはジョーズという恐ろしい部屋に入れられてしまったんです。

How to play

下を往復しているジョーズにかまれないように，タイミングよくジャンプしてください。うまくとびこえると，30ポイント入ります。

上からひもをつたってダイナマイトが落ちてきますから，ひもの下についているレッド・ボールをジャンプしてぶったたいてくだたい（ジャンプすれば，ぶったたいたことになる）。

《第１表》キー操作

D ← 右上へジャンプ	カーソル・キー
S ← 真上へジャンプ	⇒ － 右に進む
A ← 左上へジャンプ	⇐ － 左に進む

うまくダイナマイトに当たると，ダイナマイトは１番上まで持っていかれ，10ポイント入ります。ダイナマイトが１番下までくると，地面に穴があいて－30ポイントになります。

ジョーズにかまれると，007が１人死んで－50ポイントになります。得点が－100ポイント以下になるか，007が全員死ぬか，１度でも穴におけつがはまると，ゲーム・エンドです。

一度穴があくと最後までふさがらないので，ジャンプでとびこしてください。

必勝法　ジャンプの時に穴に落ちてもすぐジャンプすれば助かります。

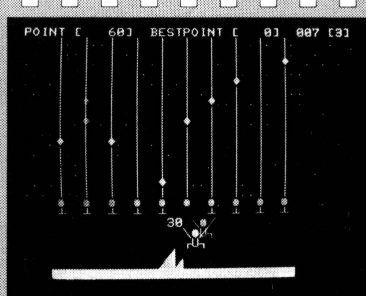
CHECKER FLAG

編：ウヒョ！　かっこいいねー。リズム感がないとむずかしいね。007みたいにかっこよく決めようと思っても，そうは問屋がおろしません。

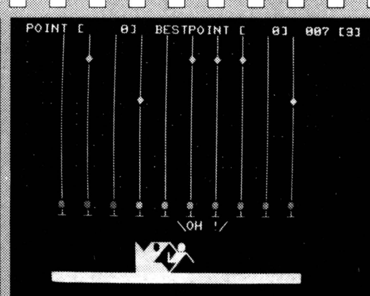
影：でも，ジョーズだっていってただろ！



《写真１》タイトル。カッコイイー!!



《写真２》ピョイ！ ポン，30点だ～い!!



《写真３》グワーッ，オー，ノー!!

★２月号ＭＺ－2000の「PanPan」を80Ｂでやるには，40行の＄ＥＡを234にすると動きます。（埼玉県三郷市・Mr.ホット）……【**編**：ありがとう。さっそくやってみましょう。**影**：読者参加のベーマガならではだね。】

```
10 GOSUB 650:REM )ｼｮｷ ｾｯﾃｲﾍ ｲｸ(
15 REM ))ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ((
20 CURSORA(Q),18:PRINT[4,]"┴";:C=A+1:F=C+1:ONDGOSUB110,210:Q=Q+1:IFQ>=11THENQ=1
25 REM )ｼﾞｮｰｽﾞ(
30 IFJX<=3THENCURSORJX,JY:PRINTEF$;:JX=6:JT=+1:D$="■■■■■■■■■":EF$=" ■■■  ■■ "
40 IFJX>=32THENCURSORJX,JY:PRINTEF$;:JX=29:JT=-1:D$="■■■■■■■":EF$="   ■■■ "
50 CURSORJX,JY:PRINTEF$;:JX=JX+JT:IFPEEK(V+40*JY+JX)<>0THEN380
60 C=A+1:F=C+1:ONDGOSUB110,210:CURSORJX,JY:PRINT[6,]D$;
65 REM )ｼｺｱ ﾊｲｽｺｱ 007ﾉｺﾘ(
70 PRINTUSING"■POINT [#####]  BESTPOINT [####]  007 [#]";SC;HS;MI;
75 REM )ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ(
80 X=INT(RND(1)*10)+1:POKEA(X)+B(X)*40+V,121::B(X)=B(X)+2:MUSIC"#D0"
90 POKEA(X)+B(X)*40+V,68:IFB(X)>=19THEN420
100 GOTO20
105 REM )007 ﾉ ｷｰｿｳｻ(
110 L=0:O=A+1:GETG$:IFG$=""THEN160
120 CURSORA,B:PRINTB$;
130 IF(G$="■")*(A>= 2)THENO=C-1:L=-1
140 IF(G$="■")*(A<=36)THENO=C+1:L=+1
150 IF(G$="A")+(G$="S")+(G$="D")THEND=2:M=1:GOTO180
160 IF(PEEK(V+40*24+O)=0)+(SC<=-100) THEN440
170 A=A+L:CURSORA,B:PRINTA$;:RETURN
180 IFG$="A"THENL=-1:GOTO210
190 IFG$="D"THENL= 1:GOTO210
200 L=0
210 CURSORA,B:PRINTB$;:ONMGOTO220,230,350
220 B=B-1:A=A+L:GOTO240
230 B=B+1
235 REM )ｼﾞｮｰｽﾞｦ ｼﾞｬﾝﾌﾟ(
240 IF(A=JX-1)*(P=1)THENMUSIC"C0+F+#G":SC=SC+30:CURSORA,19:PRINT"30":P=0
250 IFB<>18GOTO300
255 REM )ﾚｯﾄﾞ ﾎﾞｰﾙ ﾊﾟﾝﾁﾝｸﾞ(
260 IFPEEK(V+40*B+A)=31THENK=A:GOTO320
270 IFPEEK(V+40*B+C)=31THENK=C:GOTO320
280 IFPEEK(V+40*B+F)=31THENK=F:GOTO320
290 M=2
300 CURSORA,B:PRINTA$;:IFB=22THEND=1:P=1
310 CURSORK,18:PRINT[4,] "┴";:RETURN
315 REM )ﾚｯﾄﾞﾎﾞｰﾙ ｱｶﾞﾙ (
320 L=(K-1)/3:MUSIC"+E0":FORI=17TO4STEP-1
330 CURSORK,I:PRINT[4,]"|";:PRINT[2,]"■●";:IFI<=B(L)THENPRINT[4,]"■■◆";:IFI=B(L
)THENCURSORA(L),B(L):PRINT[2,]"*";:SC=SC+10:MUSIC"+E0+D0"
340 NEXT:MUSIC"+#E0":B(L)=1:M=3:GOTO300
345 REM )ﾚｯﾄﾞﾎﾞｰﾙ ｻｶﾞﾙ (
350 MUSIC"-#E0":FORI=2TO17
360 CURSORK,I:PRINT[2,]"●■■";:PRINT[4,]"|";
370 NEXT:MUSIC"-E0":GOTO290
375 REM )ｸﾜﾚﾀ(
380 CURSORA,21:PRINT"\●■■■■ ■\■■■■/  "
390 CURSORA,19:PRINT" \OH !/";:SC=SC-50:IFA-4<1THENA=A+4
400 CURSORA-4,21:PRINT[6,] "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:MI=MI-1:MUSIC"+C0EFADCGBFERER
E5R9":IFMI=0THEN440
410 GOSUB680:GOTO20
415 REM )ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ ﾊﾞｸﾊﾂ(
420 FORI=19TO24:CURSORA(X),I:PRINT"◆■■ ";:MUSIC"+#A2R2":NEXT I
430 CURSORA(X),24:PRINT"X";:MUSIC"+CBAGFEDC-B4":PRINT"■ ";:SC=SC-30:GOSUB680:GOT
020
440 MUSIC"C2R0C2R0C3R0C4":FORI=0TO9
450 CURSOR39,24:PRINT" ":IFI>5THENCOLOR,,7,1
460 NEXT:CURSORA,2:PRINT[,0]A$;:MUSIC"R7"
470 CURSORA,4:PRINT[3,0]"■   ■";:MUSIC"F4"
480 FORI=0TO60:CURSORINT(RND(1)*39),INT(RND(1)*14)+5:PRINT[INT(RND(1)*7)+1,0]"."
;:NEXT
490 FORI=5TO20:CURSORA,I-3:PRINT[,0]"|||"
500 COLOR,,,0:IFI>=19THENCOLOR,,,1
510 CURSORA,I:PRINTA$;:MUSIC"R0G0":NEXT
520 FORI=3TOA-1
530 CURSORI,20:PRINT" ■■■■■■■ ■■";
535 REM )END ｶﾞﾒﾝ(
540 CURSORI+4,20:PRINT"  GAME OVER !"
550 MUSIC"R0":NEXT:COLOR,,,0
560 CURSORI,18:PRINT"\ｶﾞﾌﾞｯ!/";:MUSIC"-C2C+C+#F"
570 CURSOR10,8:PRINT"ﾅ ﾑ ｱ ﾐ ﾀﾞ ﾌﾞ ﾂ"
580 CURSOR12,11:PRINT"YOUR POINT IS ";SC;" PTS."
590 CURSOR11,13:PRINT"BEST POINT IS ";HS;" PTS."
595 REM )ｻｲｹﾞｰﾑｶ?(
600 CURSOR12,16:PRINT"TRY AGAIN  ?(Y/N)"
610 IFSC>HSTHENHS=SC
620 GET A$:IFA$="Y"GOSUB 660:GOTO20
630 IFA$="N"THENPOKE$3444,255:END
640 GOTO 620
645 REM )ｼｮｷ ｾｯﾃｲ(
650 POKE$3444,0:COLOR,,3,0:CLS:HS=0:GOSUB740
660 PRINT"■";SC=0:Q=1:MI=3:P=1:V=53248:TEMPO7
665 REM )ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ(
670 CURSOR3,24:PRINT[3,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:FORI=0TO100:CURSORINT(
RND(1)*39),INT(RND(1)*18):PRINT[INT(RND(1)*7)+1,]".";:NEXT:REM 「.」ﾊ [ｶﾅ]+[SHIFT
]+[0] KEY ﾃﾞｽ
680 DIMA(11),B(11):T=4:D=1:CONSOLE18,6:PRINT"■":CONSOLE:COLOR,,7
690 FORI=1TO11:A(I)=T:B(I)=1:T=T+3:NEXT
700 A$="|":FORI=1TO9:A$=A$+"■■|":NEXT
710 FORI=1TO18:CURSOR4,I:PRINT[4,]A$;:NEXT
720 FORI=4TO31 STEP3:CURSORI,17:PRINT[2,]"●";:PRINT[4,]"■■┴";:NEXT
730 A=17:B=22:A$="\●/■■■■┌ﾑ┐":B$="   ■■■■   ":JX=0:JY=23:K=4:RETURN
735 REM )ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ(
740 PRINT"ﾀﾞﾌﾞﾙｵｰ ｾﾌﾞﾝ         "
750 PRINT"────────■■■■■■■■──"
760 PRINT"─■■■■─■■■■────■■■■─"
770 PRINT"─■■■■─■■■■────■■■──"
780 PRINT"■■■■  ■■■■    ■■■  ■■"
790 COLOR,,2:B$="■■■■■■■■■■"
800 PRINT"\_\_\●●\\\\\\\\\\____●●"
810 PRINT"\■■\■■\■■\____\\\\■■■■■\"
820 PRINT"\\─\─■■──■■────\\\\■■\"
830 PRINT"\■■■■──■■■■■■■■■■■■\"
840 PRINT"\─────\\\\\\\\\\\\──\\─■"
850 COLOR,,4:A$="■■■■■■■■■■■■■■■"
860 PRINTB$;"ａａ■ａ■■■ａａａ■ａａ"
870 PRINTB$;"ａ■■■ａａ■■■ａ■■ａａ"
880 PRINTB$;"ａ■■■ａ■■■ａ■■■ａ■":COLOR,,6
890 PRINTA$;"X_____XXXX__XX■XX■■X_X■XX"
900 PRINTA$;"■_____■●●X■X■■■■■■■■X"
910 PRINTA$;"XX■XXX■■X■XX■■X■■"
920 PRINTA$;"XX─XXXX─X─X─XXXX─X─X─X─"
930 CURSOR10,24:PRINT[7,]"STERT [S] KEY";
940 GETA$:MUSIC"D0":IFA$<>"S"THEN940
950 RETURN
960 REM  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
970 REM  ◤                             ◥
980 REM  ◣ ｼﾞｮｰｽﾞ AND ﾀﾞｲﾅﾏｲﾄ !        ◢
990 REM  ◤                             ◥
1000 REM ◣   BY ﾍﾀﾛｳ  ))ﾍﾀﾛｳｦ ﾖﾛｼｸ !((◢
1010 REM ◤                             ◥
1020 REM ◣"""""""""""""""""""""""""""""◢
1030 REM ◤* ﾁｭｳｲ REM ﾌﾞﾝﾊ ｶｯﾄｼﾃ ｲｲﾃﾞｽﾖ◥
1040 REM ◣"""""""""""""""""""""""""""""◢
1050 REM ▼▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲◢
```


★２月号のスーパーsoftの表紙をみてアンドアジェネシスの模型をベーマガ大でつくったよ。（神奈川県横浜市・本村　鉄14才）……【影：私にオクレ！編：まただたオクレ病!!影：なんでもオクレ！編：だから仕事もオクレちゃう。】



MZ-700(Hu-BASIC)用

あなたは労働者ゲーム

梶原　直樹

ＭＺ-700が出てはや１年，ベーシック・マガジンを買ってはや１年，それを記念してゲームを作ってみることにしました。

ストーリー

1960年のまだオートメーション化がすすんでいない時に，いなか村から１人の少年がやってきました。年は15才。
「どうか働かせてください」
少年だというのでばかにした支配人は，
「この仕事をやってもらおう」
と，少年はそれを喜んでしました。

CHECKER FLAG

編：ははは，電話に追われるとこなんかは，ベーマガ編集部にそっくり！　影さんは，電話が鳴るとどっかにいっちゃうんだから。
影：私はいつも忙しいの！　編君みたいに机によりかかって居眠りしてんのとちゃうの！

ゲームの内容

機械がオーバー・ヒートします。そのまま放っておくと，こわれてＭＡＮが１人減ります。そのかわり，正常にもどすと50点が加算されます。

電話は，５回ベルが鳴るとＭＡＮが１人減ります。電話に出れば，30点が加算されます。

人が来ます。あるていど待たせると，人がおこりＭＡＮが減ります。会うことができれば200点です。

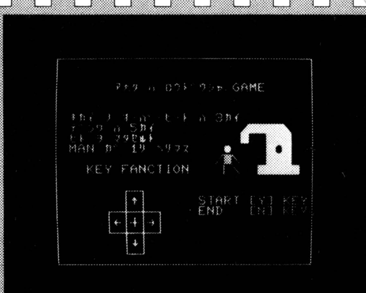
上段の右上にいる時に→キーをおすと，左下へワープします。この逆も可能です。キーはカーソルキーで，上下左右で動かします。

参考

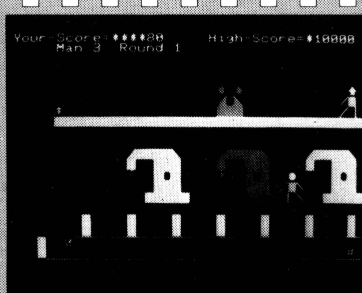
ベーマガ'83年８月号「コミュニケーション」

《第１表》変数表

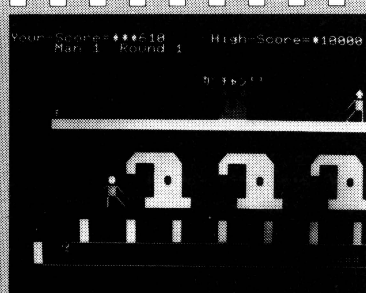
ＢＡ…場所	ＮＡＮＩ…ダメージが起こる場所
ＳＣ…スコア	ＨＳ(　)…順位のスコア
ＫＯＳＵ…作った数	ＮＡ＄…ＮＡＭＥ
ＲＯ…面数	
ＭＡ…のこり	



《写真１》ゲームとキーの説明



《写真２》コンニチハ！ほら，人が来たヨ



《写真３》リリリーン!! あっ，遅すぎたかな

★セコい場所にも２行の魂!?（神奈川県横浜市・五嶋清博13才）……【**影**：セコくってわるかったね。でも２行の魂とはカッコいい表現ではないか！**編**：といいつつ１行使っちゃったじゃないの。**影**：といいつつおしまいだ。】

```
10 REM ｱﾅﾀ ﾊ ﾛｳﾄﾞｳｼｬ GAME
20 REM BY MZ-700 HU-BASIC
30 REM ｶﾀﾁ ﾉ ｾｯﾃｲ
40 DENWA$="●-●■■■■■■■■■■■":KIKAI$="■■■■■ ■■■■■■■■■ ■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■ ":HITO$="●■■■/■■■■/ |":CLO$=" ■■■ ■■■ "
50 MAN$="●■■■/■\■■■ \":CLE$=" ■■■  ■■■ ":JUCE$="■■■■"
60 KIKO$="■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■× "
70 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ
80 DIM HS(101),NA$(101):FORI=1TO100:HS(I)=10100-(I*100):NA$(I)="MZ-700 ":NEXT:FORI=4TO8:J(I)=1:NEXT
90 FORI=1TO6:READX(I),Y(I):NEXT
100 DATA 7,6,21,6,34,6,11,14,21,14,31,14
110 FORI=2TO8:READ JX(I),JY(I):NEXT
120 DATA 8,18,13,18,18,18,23,18,28,18,33,18,38,18
130 UP=1:UN=20:GOTO 960
140 BA=1:SC=0:RO=1:KOSU=0:MA=3:NANI=0:FORI=2TO6:DA(I)=0:NEXT
150 REM ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ
160 PRINT"■":X=13:Y=12:COLOR5
170 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT KIKAI$:X=X+10:NEXT
180 COLOR6:LOCATE3,20:PRINT"■■■■ ■────────────────────────────"
190 LOCATE4,22:PRINT"──────────────────────────────"
200 COLOR7:LOCATE5,8:PRINT"¥■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
210 COLOR2:LOCATE23,6:PRINTDENWA$
220 COLOR7:LOCATE7,6:PRINTMAN$
230 GOSUB740
240 LOCATE5,2:PRINT USING"MAN #  ROUND #";MA,RO
250 REM ｹﾞｰﾑｽﾀｰﾄ
260 PLAY3,"B3+E1B+#C3B#G1B+EB+#C3B#G1B+E+#D":PLAY"+#D+#C":PLAY"+#CB":PLAY"BA#G0AB1#F5":TEMPO7
270 REM ｷｰｽｷｬﾝ
280 A$=INKEY$(0):BC=BA
290 IFA$="■"ANDBA>3THENBA=BA-3:GOTO340
300 IFA$="■"THENBA=BA-1:GOTO330
310 IFA$="■"THENBA=BA+1:GOTO330
320 IFA$="■"ANDBA<4THENBA=BA+3ELSE370
330 IFBA>6THENBA=6ELSEIFBA<1THENBA=1
340 LOCATEX(BC),Y(BC):PRINTCLE$
350 LOCATEX(BA),Y(BA):COLOR7:PRINTMAN$
360 MUSIC"+B0":GOTO 640
370 REM ｼｺﾞﾄ ﾉ ﾌﾞﾝｷ
380 NANI=INT(RND(1)*5)+1
390 ON NANI GOTO 400,520,560,520,610
400 REM ｼﾞｭｰｽ ﾉ ｲﾄﾞｳ ﾄ ｷｶｲﾉ ﾄﾞｳｻ
410 KOSU=KOSU+1:IFKOSU=50THEN720
420 FORI=2TO8:LOCATEJX(I),JY(I):COLOR3:PRINTJUCE$:NEXT
430 X=13:Y=14:COLOR1
440 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT"◆":X=X+10:NEXT:X=13
450 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT"◆■■◆":X=X+10:NEXT:X=13
460 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT"◆■■◆■■◆":X=X+10:NEXT:X=13
470 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT"◆■■◆■■◆■■◆":X=X+10:NEXT:X=13
480 FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRINT" ■■ ■■ ■■ ":X=X+10:NEXT
490 D$=LEFT$("##########################",KOSU/2):LOCATE39-LEN(D$),21:COLOR4:PRINTD$
500 GOTO280
510 REM ｷｶｲ ﾉ ｺｼｮｳ
520 DOCO=INT(RND(1)*3)+1
530 MUSIC"-D0-B-D-B-D-B-D-B-D-B-D"
540 COLOR2:LOCATE(DOCO*10+3),12:PRINTKIKAI$:DA(DOCO+3)=DA(DOCO+3)+1:IFDA(DOCO+3)=3THENLOCATE(DOCO*10+3),12:PRINTKIKO$:GOTO760
550 GOTO280
560 REM ｵｷｬｸｻﾝ
570 IFRND(1)<.7THEN280
580 MUSIC"+G0+BGB+G+B":DA(3)=DA(3)+1:IFDA(3)=3THENCOLOR6:LOCATE34,5:PRINT"ﾓｳｲｲ!":GOTO760
590 LOCATE38,6:COLOR7:PRINTHITO$
600 GOTO280
610 REM ﾃﾞﾝﾜ
620 MUSIC"C1DCDCCDCDC":DA(2)=DA(2)+1:IFDA(2)=5THENLOCATE21,5:COLOR7:PRINT"ｶﾞﾁｬﾝ!!":GOTO760ELSE280
630 REM ﾊﾞｼｮ ﾉ ｼｮﾘ
640 ON BA GOTO 650,660,680,700,700,700
650 GOTO 370
660 IFDA(2)=0THEN370
670 DA(2)=0:LOCATE21,5:PRINT"ﾓｼﾓｼ!":MUSIC"+C2+C+C":SC=SC+30:GOSUB740:LOCATE21,5:PRINT"      ":GOTO370
680 IFDA(3)=0THEN370
690 DA(3)=0:PLAY"+F0+G+A+B+A+G+F+G+A+B":LOCATE38,6:PRINTCLO$:SC=SC+200:GOSUB740:GOTO370
700 IFDA(BA)=0THEN370
710 DA(BA)=0:SC=SC+50:LOCATE(10*(BA-3))+3,12:COLOR5:PRINTKIKAI$:COLOR7:GOSUB740:GOTO370
720 REM ﾒﾝｸﾘｱｰ
730 COLOR4:LOCATE12,15:PRINT"BONUS 10000 PTS.■":SC=SC+1000:FORI=0TO5000:NEXT:RO=RO+1:KOSU=0:BA=1:FORI=2TO6:DA(I)=0:NEXT:GOTO160
740 REM ﾃﾝｽｳｼｮﾘ
750 LOCATE0,1:PRINTUSING"YOUR-■SCORE=*#####      ■HIGH-■SCORE=*#####■";SC,HS(1):RETURN
760 REM ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
770 MUSIC"-C2+B-C+B-C+B-C+B":FORI=0TO4000:NEXT:MA=MA-1:IFMA=<0THEN790
780 FORI=2TO6:DA(I)=0:NEXT:BA=1:GOTO150
790 REM 100ｲ ﾏﾃﾞ ﾉ ｼｮﾘ
800 HS(101)=SC:PRINT"■";:COLOR7
810 IF HS(101)>HS(100) THEN INPUT"YOUR NAME(10)";NA$(101):PRINTCHR$(21):NA$(101)=LEFT$(NA$(101),10):GOTO830
820 LOCATE12,15:PRINT"100 ｲ ｲｶﾞｲ ﾃﾞｽ.■":GOTO920
830 FORI=101TO2STEP-1
840 IF HS(I)>HS(I-1) THEN SWAP HS(I),HS(I-1):SWAP NA$(I),NA$(I-1)
850 NEXT
860 FORI=100TO1STEP-1:IF SC=HS(I) THEN UP=I-10:UN=I+10:ILO=I:ELSE NEXT
870 IF UP<1THEN UP=1:UN=20
880 IF UN>100 THEN UP=80 UN=100
890 PRINT"■":LOCATE0,2
900 FOR I=UP TO UN:IF I=ILO THEN O=6 ELSE O=7
910 COLORO:PRINTUSING"   ### ｲ    ######■ﾃﾝ     ";I,HS(I);:PRINT NA$(I):BEEP:NEXT
920 LOCATE5,23:PRINT"TRY AGAIN(Y/N)"
930 FORJ=0TO2500:A$=INKEY$:IFA$="N"THENEND
940 IFA$="Y"THENGOTO140
950 NEXT
960 REM ﾃﾞﾓ ｶﾞﾒﾝ
970 COLOR7:PRINT"■■■■     ┌──────────────────────────────┐"
980 FORI=1TO19:PRINT"     |";SPC(29);"|":NEXT
990 PRINT"     └──────────────────────────────┘"
1000 LOCATE11,6:PRINT" ｱﾅﾀ ﾊ ﾛｳﾄﾞｳｼｬ GAME"
1010 LOCATE25,12:PRINTMAN$:LOCATE27,10:PRINTKIKAI$
1020 LOCATE7,9:PRINT"ｷｶｲ ﾉ ｵｰﾊﾞｰﾋｰﾄ ﾊ 3ｶｲ"
1030 LOCATE7,10:PRINT"ﾃﾞﾝﾜ ﾊ 5ｶｲ"
1040 LOCATE7,11:PRINT"ﾋﾄ ｦ ﾏﾀｾﾙﾄ"
1050 LOCATE7,12:PRINT"MAN ｶﾞ 1ﾘ ﾍﾘﾏｽ"
1060 LOCATE8,14:PRINT" KEY FANCTION"
1070 LOCATE13,16:PRINT"┌┐
1080 LOCATE13,17:PRINT"|↑|
1090 LOCATE10,18:PRINT" ┌┼┼┐
1100 LOCATE10,19:PRINT" |←|→|
1110 LOCATE10,20:PRINT" └┼┼┘
1120 LOCATE13,21:PRINT"| |
1130 LOCATE13,22:PRINT"└┘
1140 LOCATE22,17:PRINT"START [Y] KEY"
1150 LOCATE22,18:PRINT"END   [N] KEY"
1160 FORI=0TO3:PLAY7,"-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B":NEXT
1170 FORI=0TO2500:A$=INKEY$
1180 IFA$="N"THENENDELSEIFA$="Y"THENGOTO140
1190 NEXT:GOTO890
```

MZ-700

★僕はＭＳＸよりもいままでの機種の共通ソフトのほうが大事だと思うんだけど，無理ですかね～。（富山県滑川市・**石坂和之14才**）……**【Dr.D：ＭＳＸは共通のＢＡＳＩＣを搭載してるだけ。名前は違っても中味は同じなのさ。】**



MZ-80B/2000/2200用

バルタンをやっつけろ

ウルトラマン大好き少年

ストーリー

ウルトラマンが地球をさったのを知って，バルタン星人がふたたび地球を襲ってきました。そこで，マルス133なる秘密兵器で，バルタンの攻撃に対抗します。

遊びかた

4と6のキーで左右に動き，スペース・キーでビームを発射します。

バルタン星人は，2匹に分身する術をもっています。バルタンをやっつけるには，バルタンの右目をねらわないと死んでくれません。

参考 ベーマガ'83年12月号「ウルトラ　ウーマン」その他

バルタンをやっつけろのプログラム・リスト

```
 10 Z$="\/⇩⇔⇔⇔VooV⇩⇔⇔⇔⇔└\/┘⇩⇔⇔⇔⇔ ┘└"
 15 M$="\/⇩⇔⇔⇔VooV⇩⇔⇔⇔⇔└\/┘⇩⇔⇔⇔⇔ ┘└"
 20 Z1$="  ⇩⇔⇔⇔     ⇩⇔⇔⇔⇔     ⇩⇔⇔⇔⇔   "
 25 M1$="  ⇩⇔⇔⇔     ⇩⇔⇔⇔⇔     ⇩⇔⇔⇔⇔   "
 26 TEMPO7:CONSOLEC40:S=0
 30 CURSOR7,0:PRINT"*** バルタン セイジン ヲ ヤッツケロ ***
 35 CURSOR8,2:PRINT"ウルトラマンガ チキュウヲ サッタノ ヲ シッタ":CURSOR1,0:PRINTZ$
 40 CURSOR8,4:PRINT"バルタン セイジン ハ イマコソ チキュウ ヲ":CURSOR1,4:PRINTZ$
 45 CURSOR8,6:PRINT"シンリャク シヨウト ヤッテ キタノデアッタ。 ":CURSOR1,8:PRINTZ$
 50 CURSOR8,8:PRINT"ソコデ キミニ イデタイインガ ハツメイシタ":CURSOR1,12:PRINTZ$
 55 CURSOR8,10:PRINT"マルス 133ヲ・ツカイ バルタン セイジンヲ":CURSOR1,16:PRINTZ$
 60 CURSOR8,12:PRINT"ヤッツケテ モライタイ。 "
 65 CURSOR8,14:PRINT"シカシ バルタン セイジン ノ ヒダリ メヲ"
 70 CURSOR8,16:PRINT"ネラワ ナイト セイジン ハ シナナイ。 "
 75 CURSOR8,18:PRINT"マルス 133ハ イチダイシカナイ 。"
 100 CURSOR8,20:PRINT"4 ← ♠ → 6   マルス 133 SPACE":CURSOR14,22:INPUT"レベル(1~10)?";
N:IF N=0 THEN 100
 101 TEMPO7:CURSOR14,22:INPUT"♠ノ ハヤサ(1~10)?      ";V:IF V=0 THEN 101
 110 MUSIC"+C7B4A4G3F4E4F9":X=20:Y=2:PRINT CHR$(6);"ヤッツケタ セイジン";S;"ヒキ"
 111 T=20:U=2
 115 CURSOR0,23:PRINT"┌■┌▒┌M■┌Z▒┌■┌2▒┌0■┌0▒┌0┌■┌ ┌ ┌▒┌■"
 120 CURSOR X,Y:PRINTZ1$;:X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=Y+0.1*N
 121 CURSORT,U:PRINTM1$;:MUSIC"-B0";:T=T+INT(RND(4)*3)-1:U=U+0.1*N
 130 IF X<1  THEN X=2:IF T<0 THEN T=1
 140 IF X>35 THEN X=36:IF T>34 THEN T=35
 150 CURSOR X,Y:PRINTZ$;:IF Y>20 THEN 260
 151 CURSORT,U:PRINTM$
 160 GET A$:IF A$=" "  THEN 230
 170 IF A$="4" THEN A=-V
 180 IF A$="6" THEN A= V
 190 CURSOR B,22:PRINT" ";
 200 B=B+A:IF B<0 THEN B=0
 210 IF B>39 THEN B=39
 220 CURSOR B,22:PRINT"♠";:GOTO120
 230 FOR I=21 TO 1 STEP-1:CURSORB,I:PRINT"|":NEXT:TEMPO7:MUSIC"+#B3"
 240 TEMPO7:IF X=B THEN CURSORX,Y:PRINTZ1$:CURSORX-1,Y-2:PRINT"\":CURSORX+1,Y-2:
PRINT"/":CURSORX-2,Y+1:PRINT">":CURSORX+2,Y+2:PRINT"<"
 241 IF X=B THEN CURSORT,U:PRINTM1$
 242 TEMPO7:IF X=B THEN CURSORX,Y:PRINT"×@":CURSORX+2,Y+4:PRINT"└":CURSORX-2,Y+4
:PRINT"┘ ":CURSORX,Y+3:PRINT"/\";:MUSIC"#CDG":S=S+1:GOTO 110
 250 FOR I=21 TO 1 STEP-1:CURSOR B,I:PRINT" ":NEXT:GOTO 120
 260 PRINTCHR$(6):TEMPO7 :CONSOLER:MUSIC"D0":CONSOLEN:MUSIC"E0":CURSOR 10,13:PRI
NT"GAME OVER ":CURSOR10,15:PRINT"Once more ? [ Y or N ]":GETB$
 265 IF B$="" THEN 290
 270 IF B$="N" THEN PRINTCHR$(6):CURSOR9,12:PRINT"マタ アソンデネ ♥  ":END
 280 IF B$="Y" THEN PRINTCHR$(6):MUSIC"+#D":CURSOR7,12:PRINT"サッキノヒトノ ヤッツケタ セイジン
ノ カズ";S:MUSIC"D9#F7#E7D#D":GOTO26
 290 GOTO 260
```



《写真1》ゲームの説明



《写真2》分身の術でバルタンが2匹になります

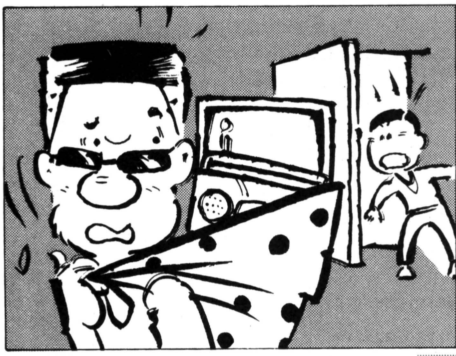
CHECKER FLAG

編：ご存じバルタン星人が帰ってきました。

Dr.D：内容はよくあるパターンだが，バルタンの分身の術がウケたようだ。

影：私も2人になりたい。

★さーて来週のサザエさんは，わかるベーマガ，動かせるベーマガ，プログラムが組めるベーマガの3本でお送りいたします。(埼玉県鴻巣市・堀川祐一11才)……【一同：ほのぼの！影：日曜の夜は必ず見てるもんネ！】



MZ-80B(G-RAM1)用

テクタク

海藤　忠

遊びかた

テクタクを動かして，ラジカセを全部とってください。ペロペロや火の玉につかまったり，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

ペロペロは上の階から下に降りてきて，1階に来るとパッと消えてまた上の階に現れます。

ペロペロをやっつけるには，ペロペロのま下にテクタクを移動させてジャンプします。逆に，ペロペロがラジオやテレビの間にはさまると，床をこわして落ちてきます。この時にテクタクにぶつかるとやられてしまいます。

火の玉はやっつけることができませんから，ひたすら逃げてください。

1面クリアごとに，ペロペロがふえていきます。火の玉は，人が死ぬごとに早くなります。また，ゲームは253面までできると思います。

《第1表》変 数 表

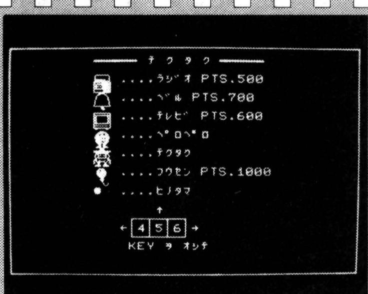
X	テクタクのX座標
Y	〃　Y〃
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
P	残りのテクタクの数
L	ジャンプしてるか？
C(　)	よこのペロペロ
D(　)	たてのペロペロ
J	どのペロペロか
G	ペロペロの数
M	よこの火の玉
MM	たての火の玉

CHECKER FLAG

編：どっかで見たような，でもオリジナルのゲームです。やっぱりキャラがものをいってます。

影：移動がおそいんだよね。それにキャラクタも少ないし，音楽だってねー。

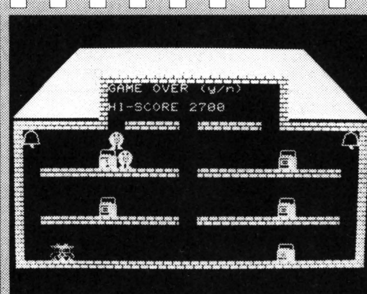
編：スーパーsoftマガジンじゃないの!!



《写真1》キーと得点の説明



《写真2》火の玉だ!! ヒョイとよける



《写真3》ペロペロの逃げ足が速いね

★影さんバレンタインでチョコレート何枚もらった？僕はたったの100枚だ!!（埼玉県鴻巣市・怪人二十面相12才）
……【影：くっく，私だってもらったんだよ。なに，ウソだって？それじゃ証拠に写真を載せとくよ(P157)。】

テクタクのプログラム・リスト

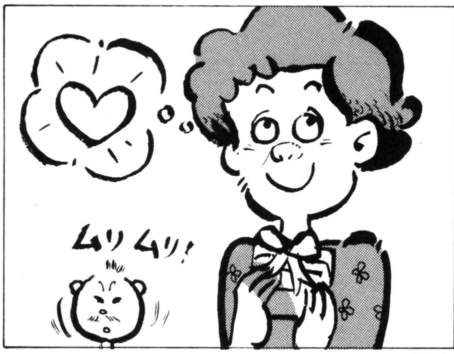
```
 1 K=100:DIMF(40,26),F1(40,26):G=2:SC=0:P=2:CT=1:R=0:HI=0:RR=0:M=10:MM=10
 2 DIM  C(254),D(254):CONSOLEN,C40
 10 GRAPHC,I1,O1:PRINTCHR$(6):TEMPO7
 20 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 99 REM ———————— READ ————————
 100 FOR I=1 TO 8 :READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT I
 110 FOR I=1 TO 32:READ Q:TV$=TV$+CHR$(Q):NEXT I
 120 FOR I=1 TO 32:READ Q:OO$=OO$+CHR$(Q):NEXT I
 125 FOR I=1 TO 32:READ Q:QQ$=QQ$+CHR$(Q):NEXT I
 130 FOR I=1 TO 32:READ Q:MS$=MS$+CHR$(Q):NEXT I
 140 FOR I=1 TO 32:READ Q:RX$=RX$+CHR$(Q):NEXT I
 150 FOR I=1 TO 32:READ Q:RA$=RA$+CHR$(Q):NEXT I
 199 REM ———————— PATTERN DATA ————
 200 DATA 223,223,223,0,251,251,251,00
 210 DATA 0,255,128,191,160,160,160,160,160,160,191,128,170,128,255,48,0,255,1,2
53,5,5,5,5,5,5,253,1,169,1,255,12
 220 DATA 0,7,13,25,27,31,31,15,7,1,3,1,0,0,0,0,0,192,224,240,240,240,240,224,19
2,128,192,128,128,68,68,56
 230 DATA 3,12,16,32,32,32,64,64,64,64,128,255,1,1,0,0,192,48,8,4,4,4,2,2,2,2,1,
255,128,192,224,0
 240 DATA 0,3,15,25,57,63,125,125,61,61,62,31,14,6,30,62,0,192,240,152,156,252,9
4,94,92,220,60,248,112,96,120,124
 250 DATA 3,3,255,255,47,40,74,72,47,96,228,147,204,140,62,126,192,192,255,255,2
44,20,82,18,244,6,39,201,51,49,124,126
 260 DATA 63,64,64,64,91,91,255,128,191,160,170,160,191,128,128,255,252,2,2,2,98
,106,255,85,255,213,255,213,255,85,127,255
 280 GOSUB 50000
 285 PRINT"DATA ヲ ヨンデ゛ル カラ チョットマッテ!"
 299 REM ———————— ウラG-RAM1 カク ————————
 300 GRAPHOO:REM———————— ヤネ ————————
 301 X$=STRING$(CHR$(0),32):K=100
 302 XX$=STRING$(CHR$(0),8)
 310 FOR I=0 TO60:LINE 160-K,I,160+K,I:K=K+1:NEXT I
 319 REM ———————— レンガ゛ ————————
 320 FOR I=0 TO 39:F(I,8)=1:POSITIONI*8,8*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 330 FOR I=0 TO 39:F(I,23)=1:POSITIONI*8,23*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 340 FOR I=0 TO 39:F(I,13)=1:POSITIONI*8,13*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 350 FOR I=0 TO 39:F(I,18)=1:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 360 FOR I=8 TO 23:F(0,I)=1:POSITIONO*8,I*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 370 FOR I=8 TO 23:F(39,I)=1:POSITION39*8,I*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 380 FOR I=10TO30:F(I,3)=1:POSITIONI*8,3*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 389 REM ———————— レンガ゛ヲケス ————————
 390 FOR I=10TO30:F(I,4)=0:POSITIONI*8,4*8:PATTERN-8,XX$:NEXT I
 400 FOR I=10TO30:F(I,5)=0:POSITIONI*8,5*8:PATTERN-8,XX$:NEXT I
 410 FOR I=10TO30:F(I,6)=0:POSITIONI*8,6*8:PATTERN-8,XX$:NEXT I
 420 FOR I=10TO30:F(I,7)=0:POSITIONI*8,7*8:PATTERN-8,XX$:NEXT I
 429 REM ————————————レンガ゛————————
 430 FOR I=3 TO 8:F(10,I)=1:POSITION10*8,I*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 440 FOR I=3 TO 8:F(30,I)=1:POSITION30*8,I*8:PATTERN-8,A$:NEXT I
 499 REM ————————————レンガ゛ヲケス————————
 500 F(1,13)=0:POSITION1*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 510 F(2,13)=0:POSITION2*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 520 F(38,13)=0:POSITION38*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 530 F(37,13)=0:POSITION37*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 540 F(19,13)=0:POSITION19*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 550 F(20,13)=0:POSITION20*8,13*8:PATTERN-8,XX$
 600 F(1,18)=0:POSITION1*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 610 F(2,18)=0:POSITION2*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 620 F(38,18)=0:POSITION38*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 630 F(37,18)=0:POSITION37*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 640 F(19,18)=0:POSITION19*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 650 F(20,18)=0:POSITION20*8,18*8:PATTERN-8,XX$
 660 F(19,8)=0:POSITION19*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 670 F(20,8)=0:POSITION20*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 671 F(11,8)=0:POSITION11*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 672 F(12,8)=0:POSITION12*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 673 F(28,8)=0:POSITION28*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 674 F(29,8)=0:POSITION29*8, 8*8:PATTERN-8,XX$
 699 REM ———————— カネ ————————
 700 F(1 , 9)=3:POSITION1 *8, 9*8:PATTERN-16,QQ$
 710 F(37, 9)=3:POSITION37*8, 9*8:PATTERN-16,QQ$
 719 REM ———————— ラジ゛オ ————————
 720 F(10,11)=2:F(11,11)=2:POSITION10*8,11*8:PATTERN-16,RA$
 730 F(30,11)=2:F(31,11)=2:POSITION30*8,11*8:PATTERN-16,RA$
 740 F(10,16)=2:F(11,16)=2:POSITION10*8,16*8:PATTERN-16,RA$
 750 F(30,16)=2:F(31,16)=2:POSITION30*8,16*8:PATTERN-16,RA$
 760 F(10,21)=2:F(11,21)=2:POSITION10*8,21*8:PATTERN-16,RA$
 770 F(30,21)=2:F(31,21)=2:POSITION30*8,21*8:PATTERN-16,RA$
 799 REM ———————— ヘンスウ ————————
 800 X=19:Y=21:L=0:H=13
 910 K=0:PRINTCHR$(6):GRAPHO1
 920 FOR I=1 TO253: C(I)=19: D(I)=4:NEXT I
 999 REM ———————— メイン ————————
 1000 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,X$
 1010 IFR=OTHEN GETK$:CURSOR11,4:PRINT SC;"テン";CT;"メン":CURSOR11,5:PRINT"HI-SCORE
";HI
 1011 IF R=1 THEN GOSUB 30000
 1020 IF K$="4" THEN X=X-1:IF(F(X,Y)=1)+(F(X,Y+1)=1)THENX=X+1:GOTO 1035
 1030 IF K$="6" THEN X=X+1:IF(F(X+1,Y)=1)+(F(X+1,Y+1)=1)THENX=X-1
 1035 IF(F1(X,Y-3)<>0)*(F(X,Y-1)=1)THEN K=F1(X,Y-3):POSITION C(K)*8,D(K)*8:PATTE
RN-16,TV$:F(C(K),D(K))=4:F(C(K)+1,D(K))=4:C(K)=19:D(K)=4:F1(X,Y-3)=0
 1036 IF F(X,Y)=4 THEN SC=SC+300:MUSIC"+A2-C1":F(X,Y)=0
 1037 IF F(X+1,Y)=4 THEN SC=SC+300:MUSIC"+A2-C1":F(X+1,Y)=0
 1040 IF K$="5" THEN L=1
 1041 IF L=0 THEN 1060
 1050 IF L=1 THEN Y=Y-1:IF(F(X,Y)=1)+(F(X+1,Y)=1)THEN L=0
 1060 IF(F(X,Y+2)=0)*(F(X+1,Y+2)=0)*(L=0)THEN Y=Y+1
 1070 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,RX$
```



```
 1075 IF F1(X,Y)<>0 THEN 20000
 1076 IF(F(X,Y)=0)*(F(X+1,Y)=0)THEN1090
 1079 IF F(X+1,Y)=2 THEN SC=SC+250:F(X+1,Y)=0:H=H-1:MUSIC"-C2+D1-#A1":GOTO1090
 1080 IF F(X,Y)=2 THEN SC=SC+250:F(X,Y)=0:H=H-1:MUSIC"-C2+D1-#A1":GOTO 1090
 1081 IF F(X,Y)=3 THEN SC=SC+700:F(X,Y)=0:MUSIC"-A2+C1-#E1":GOTO 1090
 1082 IF F(X,Y)=5 THEN SC=SC+1000:F(X,Y)=0:MUSIC"-E2+C1-#A1":GOTO 1080
 1090 J=INT(G*RND(1))+1:C1=INT((P+2)*RND(1))+1
 1100 GOSUB 10010
 1101 IFC1=1THEN  GOSUB 15000
 1210 IF H=3 THEN  POSITION16*8,4*8:PATTERN-16,OO$:F(16,4)=5:MUSIC"-A1+C1":H=2
 1220 IF H=0 THEN SC=SC+2000:MUSIC"-C1D-F1E-1":GOTO 20000
 10000 GOTO 1000
 10009 REM ―――――――― ﾍﾟﾛﾍﾟﾛ ――――――――
 10010 POSITIONC(J)*8,D(J)*8:PATTERN-16,X$
 10011 F1(C(J),D(J))=0
 10012 IF (F(C(J)-1,D(J))<>0)*(F(C(J)+2,D(J))<>0) THEN MUSIC"-D1":F(C(J),D(J)+2)
=0:F(C(J)+1,D(J)+2)=0
 10020 IFX<C(J)THENC(J)=C(J)-1:IF (F(C(J),D(J))<>0)+(F(C(J),D(J)+1)<>0)THENC(J)=
C(J)+1:GOTO 10040
 10030 IFX>C(J)THENC(J)=C(J)+1:IF (F(C(J)+1,D(J))<>0)+(F(C(J)+1,D(J)+1)<>0)THENC
(J)=C(J)-1
 10040 IF(F(C(J),D(J)+2)=0)*(F(C(J)+1,D(J)+2)=0)THEN D(J)=D(J)+1
 10050 IF D(J)=21 THEN C(J)=19:D(J)=4:MUSIC"+C2-E2+#A1"
 10060 POSITIONC(J)*8,D(J)*8:PATTERN-16,MS$
 10061 F1(C(J),D(J))=J
 10062 F(C(J),D(J))=0
 10063 F(C(J)+1,D(J))=0
 10064 F(C(J),D(J)+1)=0
 10065 F(C(J)+1,D(J)+1)=0
 10070 RETURN
 14999 REM ―――――――――― ﾋ ――――――――
 15000 CURSORM,MM:PRINT" "
 15010 IF X<M THEN M=M-1:IF F(M,MM)<>0THEN M=M+1
 15020 IF X>M THEN M=M+1:IF F(M,MM)<>0THEN M=M-1
 15030 IF Y<MMTHENMM=MM-1:IF F(M,MM)<>0THEN MM=MM+1:GOTO 15041
 15040 IF Y>MMTHENMM=MM+1:IF F(M,MM)<>0THEN MM=MM-1:GOTO 15041
 15041 IF (X=M)*(Y=MM) THEN P=P-1:GOTO 20000
 15050 CURSORM,MM:PRINT CHR$(147)
 15060 RETURN
 19999 REM ―――ｹﾞｰﾑｸﾘｰﾔ―――GAME OVER――
 20000 TEMPO7:MUSIC"ABCDEFGFEDCBA-C1+B2"
 20010 PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ!!":GRAPHC,I1,O1
 20011 GRAPHC,I1,O1:M=10:MM=10
 20020 IF P=<0 THEN 20610
 20021 IF F1(X,Y)<>0 THEN P=P-1
 20022 FOR I=0 TO 39
 20023 FORII=0 TO 24
 20024 F(I,II)=0:F1(I,II)=0
 20025 NEXT II,I
 20026 PRINT CHR$(6)
 20027 IF F1(X,Y)=0 THEN G=G+1:CT=CT+1
 20028 IF CT=252 THEN PRINT"GAME OVER":R=1:GOTO 300
 20030 GOTO 300
 20599 REM ―――――― HI-SCORE ? ――――――
 20610 R=1:IF HI<SC THEN HI=SC
 20740 GOTO 300
 29999 REM ―――――― Maicon ﾃｸﾀｸ ――――――
 30000 IFRR=0THENRP=INT(3*RND(1))+1:RR=INT(10*RND(1))+1
 30010 ON RP GOTO 30050,30060,30070
 30020 GET K2$:IF K2$="Y" THENSC=0:G=2:P=2:CT=1:R=0:L=0:GOTO 40000
 30030 IF K2$="N"THENGRAPHC:PRINTCHR$(6):POKE$952,166:END
 30040 RR=RR-1:CURSOR11,4:PRINT"GAME OVER (y/n)":CURSOR11,6:PRINT"HI-SCORE";HI:R
ETURN
 30050 K$="4":GOTO 30020
 30060 K$="5":GOTO 30020
 30070 K$="6":GOTO 30020
 39999 REM ―――――――― YES RUN ――――――
 40000 PRINT "DATA ﾖﾝﾃﾞﾙ ｶﾗ ﾁｮｯﾄﾏｯﾃ!":GRAPH C:MUSIC"-C1-D1-E1"
 40001 FOR I=0 TO 39
 40010 FORII=0 TO 24
 40020 F(I,II)=0:F1(I,II)=0
 40030 NEXT II,I
 40040 PRINTCHR$(6): GOTO 300
 49999 REM ―――――――― ｾﾂﾒｲ ――――――――――
 50000 CURSOR 10,1:PRINT"――― ﾃ ｸ ﾀ ｸ ―――"
 50010 POSITION10*8,3*8:PATTERN-16,RA$
 50020 POSITION10*8,5*8:PATTERN-16,QQ$
 50030 POSITION10*8,7*8:PATTERN-16,TV$
 50040 POSITION10*8,9*8:PATTERN-16,MS$
 50050 POSITION10*8,11*8:PATTERN-16,RX$
 50060 POSITION10*8,13*8:PATTERN-16,OO$
 50070 CURSOR 10,15:PRINTCHR$(147)
 50080 CURSOR 13,3:PRINT"....ﾗｼﾞｵ PTS.500"
 50090 CURSOR 13,5:PRINT"....ﾍﾞﾙ PTS.700"
 50100 CURSOR 13,7:PRINT"....ﾃﾚﾋﾞ PTS.600"
 50110 CURSOR 13,9:PRINT"....ﾍﾟﾛﾍﾟﾛ"
 50120 CURSOR 13,11:PRINT"....ﾃｸﾀｸ"
 50130 CURSOR 13,13:PRINT"....ﾌｳｾﾝ PTS.1000"
 50140 CURSOR 13,15:PRINT"....ﾋﾉﾀﾏ"
 50150 CURSOR 13,17:PRINT"     ↑"
 50160 CURSOR 13,18:PRINT" ┌─┬─┬─┐ "
 50170 CURSOR 13,19:PRINT"←│4│5│6│→"
 50180 CURSOR 13,20:PRINT" └─┴─┴─┘ "
 50190 CURSOR 13,21:PRINT" KEY ｦ ｵｼﾃ"
 50191 LINE 0,0,319,0,319,199,0,199,0,0
 50200 GET K$:IF K$="" THEN 50200
 50210 PRINTCHR$(6):GRAPH C:RETURN
```



★コイン投入。でたなトーロイドこんにゃろこんにゃろ。おっとタルケンエルボースマッシュ。アンドアジェネシスだ！必殺バックドロップ!!(徳島市阿南市・**山田昇治16才**)……【**編**：ほとんど病気。**影**：ほとんどベーマガ読者。】



MZ-2000(G-RAM1)用

MAKE CHOCOLATE

小松　正浩

STORY

ある日とつぜん，空から2匹のエイリアンが落ちてきてあばれ始めた。このさわぎを止めるには，3分間以内に甘いチョコレートを作って，エイリアンに与えなければならない。

あそびかた

8 2 4 6 で，上下左右に動きます。甘さの素"□"や砂糖"～"を取って，中央の"▩"に入れてください。甘さの素は取ったら消えてしまうけど砂糖は消えません。また，甘さの素や砂糖は1個しか持っていられません。

甘さは始め5あって，甘さの素を入れると10，砂糖を入れると5ふえて，100を越えるとチョコレートができたことになってラウンド・クリアです。

エイリアンは，始め人間にX座標だけを合わせながらジグザグに動いているけど，3分を過ぎると1匹になって壁も通り抜けて確実に追ってきます。また，エイリアンが"／"の上を通ると，甘さが1ずつ減って，0になると死んでしまいます。エイリアンにぶつかっても，死んでしまいます。

なお，5000点をこえると，人間が1人ふえます。

《第1表》主な変数

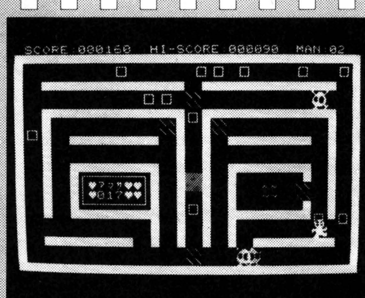
MA	人間の数
H	甘さ
N	甘さの素の数
T	人間が何を持っているか
X1，Y1，X(1)，Y(1)	エイリアンの座標
X，Y，X2，Y2	人間の座標
V(1)	エイリアンの動く向き
O＄(1)	エイリアンのキャラクタDATA
M＄(1)	人間のキャラクタDATA
M＄(2，32)	MUSIC　DATA

CHECKER FLAG

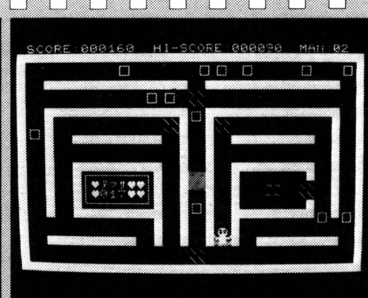
編：マシン語はMON CR でモニタ・モードから入れます。J－ADR．＄1300でベーシック・モードへもどります。テープには，**リスト1**のあとに**リスト2**をセーブしておくと，LOAD：RUN CR で動きます。



《写真1》タイトル画面



《写真2》甘さの素を取ったぞ！



《写真3》中央の"▩"に持っていきまーす

★朝寝ぼうのボク。耳元でプログラムテープを最大音量で鳴らされた。(埼玉県狭山市・竹内祥一13才)……【ジリリリーン!!編：むにゃむにゃ，はーい編集部。ん？いっけねえ～，また寝ぼうしちゃった!!影：おろか者め！】

入力方法

まずBASICの部分を入力し，SAVEしてください。

つぎにモニタ・モードにしてマシン語を入力し，間違いがないか確かめてからBASICのプログラムの後に

S－ADR. ＄9000

E－ADR. ＄907D

J－ADR. ＄1300

としてSAVEしてください。これでつぎからは，LOAD：RUN CR で勝手にマシン語をロードして，ゲームが始まります。

参考にしたもの

ベーマガ83年10月号

「I WANT TO LISTEN」

《リスト1》メイン・プログラムのリスト

```
 10 GOSUB 1130:REM~~READ DATA~~:HI=0
 20 GOSUB 1030:REM~~ セ ツ メ イ ~~
 30 SC=0:MA=3:RO=1:H=5:K=1:N=15:TI=0:SF=-1:T=0
 40 X=19:Y=17:RESTORE 1390:FORI=0TO1:READX(I),Y(I):NEXT:F=0:TI$=RIGHT$("00000"+S
TR$(TI),6):S=2:FORI=0TO1:V(I)=1:NEXT
 50 GOSUB 680:REM~~MAKE SCREEN~~
 60 GETA$
 70 X2=X:Y2=Y
 80 X=X+(A$="4")-(A$="6"):Y=Y+(A$="8")-(A$="2")
 90 X=X+(CHARACTER$(X+1,Y)="■")-(CHARACTER$(X,Y)="■")
 100 X=X+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")-(CHARACTER$(X,Y+1)="■")
 110 Y=Y+(CHARACTER$(X,Y+1)="■")-(CHARACTER$(X,Y)="■")
 120 CURSORX2,Y2:USR($AF80,C$)
 130 CURSORX,Y:USR($AF80,M$(F))
 140 IF(CHARACTER$(X,Y)<>" ")*(T=0) GOSUB 300
 150 IF(CHARACTER$(X,Y)="※")*(T<>0) THEN 260
 160 IFTI$="000300" THEN S=1:FORI=1TO5:CONSOLE R:MUSIC"-C3":CONSOLE N:MUSIC"+CRO
":NEXT:FORI=0TO1:CURSORX(I),Y(I):USR($AF80,C$):NEXT
 170 IFSF*(SC>=5000)THENMA=MA+1:CURSOR36,0:PRINTRIGHT$("0"+STR$(MA),2):MUSIC"C1E
G+CBGAFCRO":SF=0
 180 ONSGOSUB 450, 340
 190 IFCHARACTER$(X1,Y1)="\" THEN H=H-1:CURSOR9,16:PRINTRIGHT$("00"+STR$(H),3):M
USIC"-C":IFH=0 THEN 500
 200 CURSORX(L),Y(L):USR($AF80,C$)
 210 CURSORX1,Y1:USR($AF80,O$(F))
 220 X(L)=X1:Y(L)=Y1
 230 IF(ABS(X-X(L))<2)*(ABS(Y-Y(L))<2) THEN 510
 240 MUSICM$(S,K):K=K+1:IFK=33THENK=1
 250 GOTO 60
 260 IFT=1 THEN H=H+10:SC=SC+50:N=N-1:MUSIC"C3GEGCRO":GOTO 280
 270 H=H+5:SC=SC+10:MUSIC"E2ERECRO"
 280 CURSOR9,16:PRINTRIGHT$("00"+STR$(H),3);:CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(
SC),6);:T=0:IFH>99 THEN 610
 290 GOTO 180
 300 IFCHARACTER$(X,Y)="┌" THEN T=1:CURSORX,Y:PRINTC1$:MUSIC"C3EGE+CRO":SC=SC+20
:GOTO 330
 310 IFCHARACTER$(X,Y)="~" THEN T=2:MUSIC"E2ERFGRO":SC=SC+10:GOTO 330
 320 RETURN
 330 CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6):RETURN
 340 L=(L=1)+1
 350 X1=X(L):Y1=Y(L):CURSORX1,Y1:USR($9008):A=PEEK($9000):B=PEEK($9001):C=PEEK($
9002):D=PEEK($9003)
 360 F=(F=(L=1)+1)+1
 370 IF(X>X1)*(A=0)THENX1=X1+1:RETURN
 380 IF(X<X1)*(B=0)THENX1=X1-1:RETURN
 390 IF(V(L)=-1)*(C=1)*(D=0)THEN 440
 400 IF(V(L)=1)*(D=1)*(C=0)THEN 440
 410 IF(V(L)=-1)*(C=1)THENRETURN
 420 IF(V(L)=1)*(D=1)THENRETURN
 430 Y1=Y1+V(L): RETURN
 440 V(L)=-V(L):GOTO 430
 450 X1=X(0):Y1=Y(0):L=0
 460 F=F+(F=1)*2+1
 470 IFRND(1)<.65 THEN RETURN
 480 X1=X1+(X<X1)-(X>X1):Y1=Y1+(Y<Y1)-(Y>Y1)
 490 RETURN
 500 CURSOR8,16:PRINT"ニガイヨー":H=5
 510 FORI=0TO1:CURSORX(I),Y(I):USR($AF80,C$):NEXT
 520 FORI=0TO14:CURSORX,Y:USR($AF80,M$(I-INT(I/2)*2)):MUSICMID$("ERFREERFEEEFGRC
",I+1,1)+"2":NEXT
 530 K=1:MA=MA-1:IFMA>0THENGRAPHC:GOTO 40
 540 MUSIC"R7":CURSOR9,15:PRINT"GAME":CURSOR8,16:PRINT"♥OVER♥"
 550 MU$="G2A#A4GDF2GA4FC":MUSICMU$;"E2FG4ECF2EFGFGAF";MU$;"E9R4G4+C"
 560 IFHI<SCTHENHI=SC:CURSOR24,0:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(HI),6)
 570 CURSOR8,15:PRINT"REPLAY":CURSOR8,16:PRINT"[Y/N]?"
 580 GETA$:IFA$="Y"THEN 20
 590 IFA$="N"THENPOKE$952,166:GRAPHC:PRINTCHR$(6):END
 600 GOTO 580
 610 MUSIC"R9":PRINTCHR$(6):GRAPHI1C01:CURSOR8,8:PRINT"Thanks for make chocolate
"
 620 FORI=1TO10:CURSOR4,7:USR($AF80,O$(0)):CURSOR35,7:USR($AF80,O$(1)):MUSIC"C2"
 630 CURSOR4,7:USR($AF80,O$(1)):CURSOR35,7:USR($AF80,O$(0)):MUSIC"+C":NEXT
 640 CURSOR12,12:PRINTRO;" ROUND CLEAR!"
 650 CURSOR12,15:PRINT"BONUS 1000 POINTS"
 660 MU$="A5A3A5A3A5GG3G5G3G5FF3F5F3F5":MUSIC"F3G";MU$;"EE3E5E3FG";MU$;"E9"
 670 H=5:N=13:K=1:RO=RO+1:SC=SC+1000:TI=TI+1:GRAPHI1C01:GOTO 40
 680 PRINTCHR$(6);" SCORE:";RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);"  HI-SCORE:";RIGHT$("000
00"+STR$(HI),6);"  MAN:";RIGHT$("0"+STR$(MA),2)
 690 P1$=STRING$(CHR$(30),40)
```



★あの～，PC－9801とPC－9801Fは男でしょうか女でしょうか？答えは来月号で。(神奈川県大和市・**新田健二15才**)……【**影**：来月号まで待てないので，エイッ！　ガッチャーン!!　**編**：編集長の机の上で靴が笑ってます。】

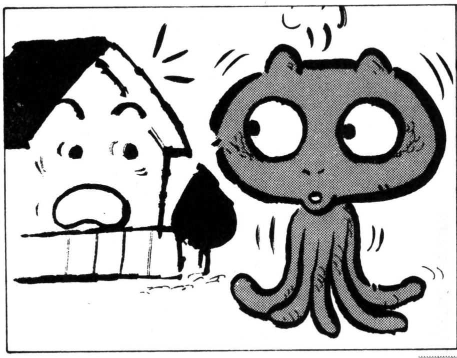
```
 700 P2$="■"+SPACE$(38)+"■"
 710 P4$="■"+SPACE$(18)+"\\"+SPACE$(18)+"■"
 720 PRINTP1$;P2$;P2$;
 730 PRINT"■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■";
 740 PRINTP4$;
 750 PRINTP4$;
 760 PRINT"■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■  ■";
 770 PRINT"■  ■             \\■  ■\\             ■  ■";
 780 PRINT"■  ■             \\■  ■\\             ■  ■";
 790 PRINT"■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■";
 800 PRINT"■  ■               ■  ■               ■  ■";
 810 PRINT"■  ■               ■  ■               ■  ■";
 820 PRINT"■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■";
 830 PRINT"■  ■  ■┌───────┐■  ■▒▒■  ■        ■  ■  ■";
 840 PRINT"■  ■  ■|♥アマサ♥♥|■  ■▒▒■  ■    ~~  \\  ■  ■";
 850 PRINT"■  ■  ■|♥";RIGHT$("00"+STR$(H),3);"♥♥|■  ■  ■  ■    ~~  \\  ■  ■";
 860 PRINT"■  ■  ■└───────┘■  ■  ■  ■        ■  ■  ■";
 870 PRINT"■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■";
 880 PRINT"■                ■  ■  ■  ■              ■";
 890 PRINT"■                ■  ■  ■  ■              ■";
 900 PRINT"■  ■■■■■■■■■■  ■  ■  ■  ■  ■■■■■■■■■■  ■";
 910 PRINTP4$;P4$;
 920 PRINTSTRING$(CHR$(30),39);
 930 OUT@232,211:POKE$D3E7,30
 940 FORI=1TON
 950 A=INT(RND(1)*38)+1:B=INT(RND(1)*18)+1
 960 IF(CHARACTER$(A,B)<>" ")+(CHARACTER$(A,B+1)<>" ")+(CHARACTER$(A+1,B)<>" ")+
(CHARACTER$(A+1,B+1)<>" ") THEN 950
 970 CURSORA,B:PRINT"┌┐":CURSORA,B+1:PRINT"└┘"
 980 NEXT
 990 OUT@232,211:POKE$D3E7,30
 1000 CURSORX,Y:USR($AF80,M$(F))
 1010 FORI=0TO1:CURSORX(I),Y(I):USR($AF80,O$(F)):NEXT
 1020 MU$="F6E5C6DE5G6":MUSICMU$;MU$;"F3R0":RETURN
 1030 GRAPHI1C01:TEMPO7:PRINTCHR$(6)
 1040 CURSOR9,2:PRINT"=== MAKE CHOCOLATE ===":CURSOR13,4:USR($AF80,M$(0)):PRINT"
  -- MAN"
 1050 CURSOR13,7:USR($AF80,O$(0)):PRINT"   -- MONSTAR":CURSOR13,10:PRINT"┌┐ -- S
WEET BLOCK":PRINTTAB(13);"└┘"
 1060 CURSOR13,13:PRINT"~~ -- SUGAR":PRINTTAB(13);"~~":CURSOR9,16:PRINT"---- KEY
 FUNCTION ----"
 1070 CURSOR18,18:PRINT"┌─┐":PRINTTAB(17);"┘■└":PRINTTAB(17);"|■┼■|":PRINTTAB(
17);"┐■┌":PRINTTAB(18);"└─┘"
 1080 CURSOR14,23:PRINT"HIT ANY KEY"
 1090 I=0
 1100 GETA$:IFA$<>""THENGRAPHC:RETURN
 1110 MUSICM$(0,I):I=I+1:IFI=33THENI=1
 1120 GOTO 1100
 1130 CONSOLEC40,S0,24,N:CURSOR12,12:PRINT"Wait a moment !":LIMIT$8FFF:LOAD:REW
 1140 DIMO$(1),M$(1),X(1),Y(1),V(1),M$(2,32)
 1150 RESTORE 1300:FORI=0TO98:READA:POKE44928+I,A:NEXT
 1160 RESTORE 1360:FORJ=0TO2:FORI=1TO32:READM$(J,I):NEXTI,J
 1170 POKE$952,0:DEF KEY(2)=POKE$952,166!DEF KEY(2)=LIST ┐
 1180 O$(0)=CHR$(15)+CHR$(15)+"O■O"+CHR$(12)+CHR$(12)+CHR$(14)+"?■■■"+CHR$(O
)+"■■■O<O<■■■"+CHR$(3)+CHR$(15)
 1190 O$(0)=O$(0)+CHR$(0)+CHR$(15)+"?■■||"+CHR$(0)+"■"+CHR$(0)+"■■"+CHR$(15)+CH
R$(0)+CHR$(0)+"■■"+CHR$(12)+CHR$(3)+CHR$(0)+CHR$(3)
 1200 O$(0)=O$(0)+CHR$(7)+STRING$(CHR$(15),3)+CHR$(7)+CHR$(3)+"■■<"+CHR$(15)
 1210 O$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+"O■"+CHR$(15)+"■■■■<■"+CHR$(0)+"■■■"+CHR$(3)+C
HR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(0)+CHR$(3)+"■■■"+STRING$(CHR$(0),3)+CHR$(15)
 1220 O$(1)=O$(1)+"?■?"+CHR$(12)+"<"+CHR$(12)+"?■■■■"+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(12
)+"■■"+CHR$(12)+"OO■■?"+CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(3)+"?"
 1230 M$(0)=STRING$(CHR$(0),8)+"■■<"+CHR$(12)+STRING$(CHR$(0),3)+"■■7"+CHR$(3)+C
HR$(15)+CHR$(3)+"■■■■■■■■??■"+CHR$(3)+CHR$(15)+CHR$(3)
 1240 M$(0)=M$(0)+"■■?■■■■■"+STRING$(CHR$(0),4)+STRING$(CHR$(3),4)+"■■?"+CHR$(
0)+"■■■"+CHR$(0)
 1250 M$(1)=CHR$(0)+CHR$(0)+"■■■■"+CHR$(3)+CHR$(15)+"■■"+CHR$(0)+"■■■"+CHR$(0)+
"■■■■■■■■■■"+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(15)+"3■■?"+CHR$(15)
 1260 M$(1)=M$(1)+"■■???■■■"+STRING$(CHR$(0),8)+CHR$(15)+"?<O"+STRING$(CHR$(0),3
)+CHR$(3)
 1270 C$=STRING$(CHR$(0),64)
 1280 C1$="  "+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"  "
 1290 RETURN
 1300 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,18
9,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 1310 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1320 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1330 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1340 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 1350 DATA219,232,203,247,211,232,201
 1360 DATA#A2,A,#A,+C,#A,R,A,R,#A,A,#A,+C,+F,R,+F,R,#A,A,#A,+C,#A,R,A,R,#A,A,#A,
+C,#A,R,A,R
 1370 DATAE0,R,E,R,E,R,E,G,R,G,R,D,R,D,D,R,E,R,E,R,E,R,E,#F,R,#F,R,#F,R,#F,#F,R
 1380 DATAC0,R,C,R,C,C,R,C,C,-B,C,D,R,D,R,D,C,R,C,R,C,C,R,C,C,-B,-A,-B,R,-B,R,-B
 1390 DATA1,2,37,22
```



《リスト2》マシン語のプログラム・リスト(MON CR でモニタ・モードにしてから入力する)

Adrs	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	/Sum
9000	00	00	01	01	7E	FE	1E	C9	DB	E8	CB	FF	CB	F7	D3	E8	/96F
9010	CD	29	0C	01	28	00	E5	23	23	CD	04	90	CA	2A	90	09	/554
9020	CD	04	90	CA	2A	90	AF	C3	2C	90	3E	01	32	00	90	E1	/715
9030	E5	2B	CD	04	90	CA	43	90	09	CD	04	90	CA	43	90	AF	/7F4
9040	C3	45	90	3E	01	32	01	90	E1	E5	ED	42	CD	04	90	CA	/7FA
9050	5D	90	23	CD	04	90	CA	5D	90	AF	C3	5F	90	3E	01	32	/74A
9060	02	90	E1	E5	09	09	CD	04	90	CA	77	90	23	CD	04	90	/780
9070	CA	77	90	AF	C3	79	90	3E	01	32	03	90	E1	C9	00	00	/76A

★バレンタインデーにチョコの代わりにベーマガをもらった。(東京都葛飾区・**山賀和彦13才**)……【**編**：2月14日は仕事が忙しくてね。**影**：だからなんだい?**編**：そいでもって…。**影**：来年があるさ。さ来年もずーっと先までネ!】



MZ-2200(1Z002)用

SMALL TITAN

聖人　君子

ストーリー

ここは，TITAN衛星のひとつのα星なのでした。この星では，自然環境の乱れから，なんと空から硫酸の雨が降ってくるのです。

あなたは，救助母船から落とされるシールドを拾いながら，硫酸の雨をうまくよけ，無事にUFOに乗って脱出しなければなりません。

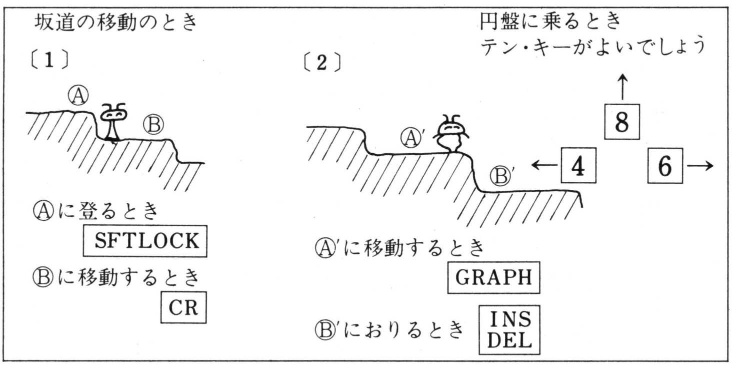
MZ-2000ユーザーの方へ

作者のご希望により，グリーン・ディスプレイで遊ぶときは，タイトルを「SNOW　TITAN」にしてください。地面に雪がつもってるように見えるのでGOOD！です。

遊びかた

なんのことはありません。〝↓〟をよけて〝□〟をとればよいのです。しばらくすると，画面左はしの家の戸が開きます(面数と〝□〟の数に関係あり)。そしたら戸に突進してください。戸がしまる前に着くとメッセージがでて，第2ラウンドめに入ります。

第2ラウンドは，三つのKEYをうまく使ってUFOに乗るんです。ここでクリアしても失敗しても，けっきょく第1ラウンドにもどります。

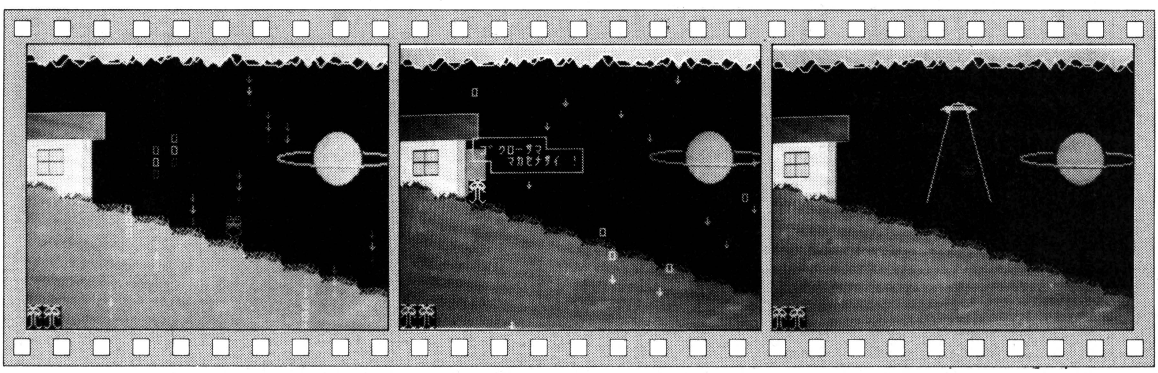


《第1図》キー操作

CHECKER FLAG

編：2画面ゲームです。動きもユーモラスですし，使ってるキーがまたおもしろいですね。

Dr.D：2画面ゲームが多くなってきたな。楽しみじゃ！



《写真1》硫酸の雨に気をつけてシールドをとります

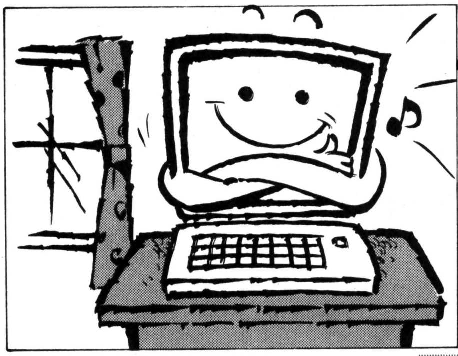
《写真2》ぶじに家にたどり着きました

《写真3》UFOに乗りまーす！

SMALL TITANのプログラム・リスト

```
10 CLR:CONSOLEC40,S0,24,GN:GRAPH C7:COLOR,O7,WO:CCOLOR@5,0:DIM CH$(1),K$(1),Y$(
1):GOSUB 2000:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
20 K$(0)=CHR$(10):K$(1)=CHR$(13):Y$(0)=CHR$(9):Y$(1)=CHR$(5):LE=18:SC=0:T=0.5
40 REM ------------ FIRST STAGE -------------------------------------------
50 S=0:X=38:Y=23:H=0:CU=0:T=T+0.5:TEMPO6:MUSIC"A2ADCC-FD-C-AGF-#C1-D-E-F-G":TEM
PO7
90 REM ---------- MAIN ---------------------------------------------------
100 GET A$
110 POSITION X*8,INT(X/4+10)*8:PATTERN-16,CR$
120 IF(A$=K$(K))*(X>9) THEN X=X-2:K=(X/4=INT(X/4))+1
130 IF(A$=Y$(K))*(X<38) THEN X=X+2:K=(X/4=INT(X/4))+1
140 OUT@227,4:POSITION X*8,INT(X/4+10)*8:PATTERN[2]-16,CH$(K):OUT@227,5
150 FOR I=0 TO 1:IF CHARACTER$(X+I,X/4+9)="↓"THEN MUSIC"-A0-C":H=H+1
160 IF CHARACTER$(X+I,X/4+9)="□" THEN S=S+1:MUSIC"+A0-E":CURSOR X+I,X/4+9:PRINT
" ";
170 NEXT
200 RO=INT(RND(1)*5)+1:ON RO GOSUB 600,600,600,610,620
300 IF S>T*2 THEN GOSUB 700:IF CU>15 THEN 800
310 IF S<H*2 THEN 510
400 USR($CF00):GOTO 100
500 REM ----------- END SUB ---------------------------------------------
510 GOSUB 1220:POSITIONX*8,INT(X/4+10)*8:PATTERN-16,CR$:SC=SC+S
515 IF LE=-14 THEN 2500
520 BOX[4]LE,182,(LE+16),197,F4:BOX[0]62,75,78,111,F0
530 LE=LE-16
540 GOTO 50
590 REM ----------- FALLING SUB -----------------------------------------
600 XX=RND(1)*31+8:CURSORXX,2:PRINT"↓":RETURN
610 ZX=RND(1)*31+8:CURSORZX,2:PRINT"□":RETURN
620 RETURN
690 REM ---------- DOOR OPEN SUB ------------------------------------------
700 BOX[1]62,75,78,106,F1:CU=CU+1:IF X=8 THEN GOTO 900
710 RETURN
790 REM ---------- DOOR SHUT SUB ------------------------------------------
800 BOX[0]62,75,78,111,F0:CU=0:SC=SC+S:S=SS:T=T+0.5:GOTO 100
890 REM ------------ SECOND STAGE ---------------------------------------
900 SS=S:SC=SC+S:S=0:POSITION X*8,INT(X/4+10)*8:PATTERN[3]-16,CH$(0)
910 CURSOR8,8:PRINT"┌────────┐":CURSOR8,9:PRINT"│ｺﾞｸﾛｰｻﾏ└──┐":CURSOR8,10:PRINT"
└─┐ ﾏｶｾﾅｻｲ !!":CURSOR10,11:PRINT"└──────────┘"
920 MUSIC"R9R"
930 PRINT CHR$(6):BOX[0]62,75,78,111,F0
950 FOR I=285 TO 152 STEP-8:C=C+1:IFC=8 THEN C=1
955 POSITIONI,42:PATTERN[C]-8,UF$:MUSIC"-C0":  POSITIONI,42:PATTERN-8,CR$:NEXT:
X=38:Y=23
960 FX=159:FY=120:C=0:M=0
970 C=C+1:POSITION152,42:PATTERN[C]-8,UF$:LINE[C-1] 160,48,140,110:LINE[C-1]175
,48,196,110:IFC=7THENC=0
980 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
990 POSITION FX,FY:PATTERN[0]-16,CR$
1000 FX=FX-(A$="4")*(FX>140)+(A$="6")*(FX<190):FY=FY-1
1005 FY=FY+(A$="8")
1010 POSITION FX,FY:PATTERN[2]-16,CH$(1)
1015 IF RND(1)*2<1 THEN FX=FX+1:GOTO 1020
1018 IF RND(1)*4<1 THEN FX=FX-1
1020 IF FY>48 THEN 970
1025 LINE[0]160,48,140,110:LINE[0]175,48,196,110
1030 IF (FX=160)+(FX=159)THEN MUSIC "A0":M=-1:SC=SC+100: GOTO 1038
1035 GOSUB 1200
1038 CURSOR 20,7:PRINT"WARP !!"
1040 FOR I=42 TO 67 STEP 2:MUSIC"-#C0-D":    LINE[0]150,I,190,I:NEXT:FOR I=42 TO
67:OUT@227,4:LINE[0]150,I,190,I:OUT@227,5:NEXT
1050 CURSOR 20,7:PRINT"        ":IF M THEN PRINT CHR$(6):GOTO 50
1060 GOTO 510
1200 FORI=60TO125STEP4:POSITIONFX,I:PATTERN[1]+16,CH$(1):MUSIC"-#F0":POSITIONFX
,I:PATTERN[0]+16,CR$:NEXT:POSITION152,42:PATTERN[5]-8,UF$:MUSIC"R1-#D-CR2"
1210 CURSOR8,11:PRINT"ﾄﾞｳﾔﾗ ｱﾅﾀ ﾊ ﾉﾘｿｺﾅｯﾀﾗｼｲ ":RETURN
1219 REM ----------- MUSIC SUB -------------------------------------------
1220 MUSIC"-D4R1-D3-D0R-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R9R"
1230 PRINT CHR$(6):RETURN
1490 REM ----------- MACHINE LANGUAGE ------------------------------------
1500 DATA 219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,9
3,19,1,39,0,175,119,237,176,201
1509 REM ------------ CHARACTER DATA ------------------------------------
1510 DATA 124,7,31,49,101,127,62,18,98,2,2,2,2,2,68,56,62,224,248,140,166,254,1
24,72,70,64,64,64,64,64,34,28
1520 DATA 60,70,31,53,97,127,63,77,24,32,64,64,48,12,2,12,60,98,248,172,134,254
,252,98,24,4,2,2,12,48,64,48
1525 DATA 0,0,0,15,63,255,7,3,1,31,32,234,245,255,128,0,128,248,4,175,87,255,1,
0,0,0,0,112,156,255,224,192
1530 DATA 146,75,49,106,78,255,255,255,41,89,162,86,201,255,255,255
1540 DATA 145,106,150,109,218,244,255,255,32,16,34,161,217,166,77,255
1900 REM ---------- START ------------------------------------------------
2000 RESTORE:FOR I=0 TO 28:READA:POKE52992+I,A:NEXT
2010 FOR I=0 TO  1:FOR J=1 TO 32:READ A:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I:CR$=STRIN
G$(CHR$(0),32):FORI=0TO31:READA:UF$=UF$+CHR$(A):NEXT
2019 REM ---------- SCREEN -----------------------------------------------
2020 DIM B$(1):FOR I=0 TO 1:FORJ=0TO15  :READA:B$(I)=B$(I)+CHR$(A):NEXT:NEXT :A
=0:Y=96
2030 FOR I=0 TO 319 STEP 32
2040 POSITION I,Y:PATTERN[4]-8,B$(0)
2050 POSITION I+16,Y:PATTERN[4]-8,B$(1):Y=Y+8:NEXT:BOX[4]0,176,319,199,F:BOX[4]
0,144,164,176,F
2060 PAINT[4]160,180,4:PAINT[4] 1,143,4 :PAINT[4]176,160,4
2070 FOR S=0 TO 1:X=0:Z=10:FOR I=0 TO 320 STEP 5:Y=(RND(1)*10)+10:LINE [7]X,Z,I
,Y:X=I:Z=Y:NEXT I,S
2080 PAINT[6]1,1,7
2090 CIRCLE [2]270,80,20,0.88:PAINT[6] 270,80,2
2110 CIRCLE [5]270,80,50,0.1,2.6*π/4,π/2.8:CIRCLE [1]270,81,50,0.1,2.6*π/4,π/2.
8
2130 BOX[1]0,50,72,68,F2:BOX[4]54,68,61,107,F6
2140 PAINT [7] 1,76,1,4:BOX[0]15,75,37,92,F5:LINE [0]25,75,25,92:LINE[0]15,83,3
7,83
2150 FORI=2TO18STEP16:POSITIONI,182:PATTERN[3]-16,CH$(0):NEXT
2400 RETURN
2490 REM ---------- END ---------------------------------------------------
2500 CCOLOR7:CURSOR0,10:PRINT TAB(5);"█████████  █████████  ██████
2510 PRINT TAB(5);"█        █  █      █  █    █
2515 PRINT TAB(5);"█        █  █      █  █     █
2520 PRINT TAB(5);"████████  ███  █  ███  █
2525 PRINT TAB(5);"█         ███  █  ███  █
2530 PRINT TAB(5);"████████  █  ███  █  ███  █
2535 PRINT TAB(5);"████████  ███  █  ██████
2550 CURSOR 10,18:PRINT"TRY AGAIN  Y/N   ":IF SC>HI THEN HI=SC
2556 CURSOR 10,4:PRINT"SCORE :";SC;" POINTS"
2558 CURSOR 10,6:PRINT"HISCORE :";HI;" POINTS"
2560 GET G$
2570 IF G$="Y" THEN GRAPHO123:PRINTCHR$(6):CCOLOR5:GOSUB2150:GOTO 20
2580 IF G$="N" THEN GRAPHC7:CONSOLES0,24:PRINT CHR$(6):POKE$952,166:END
2590 GOTO 2560
3000 REM *****************************
3010 REM *                           *
3020 REM *  - SMALL TITAN ---        *
3030 REM *        MZ-2200 (MZ-1Z002) *
3040 REM *     by . SEIGINKUNSHI     *
3050 REM *                           *
3060 REM *****************************
```

★ベーマガの読者はみな10代かなあ。私のハガキを載せるときは年令を13にしてください。やった！仲間だ。愛読書は別マです。（愛媛県南宇和郡・**土居わか里31才**）……**【影：編集部は20～30代です。私もよくやってるネ。】**



MZ-5500用

マイコン・ルームの恐怖

井山　満紀

物　語

ここは，ベーマガのマイコン・ルームです。ぼくは，ここでアルバイトをしている井山満紀といいます。マイコン・ルームにはコンセントが少なくて，機械の数だけないから，時々プラグの交換をしなければなりません。

そして，ぼくは頭がわるいので，どこのコンセントにどのプラグがつながっているかも覚えていられないのです。そこで，みなさんに助けてもらいたいのです。

仕事のしかた

仕事は，A～Dのテーブルタップに，それぞれ4個（1～4）のコンセントがあるので，指示されたプラグと入れかえてください。ただし，使用中の機械（ディスク，プリンタ，カセット）や，モニタ，マイコンなどのプラグを抜くとおこられてしまいます。気をつけてくださいね。

まず指示が出たら，A～Dのテーブル・タップを選び，そのつぎに1～4のコンセントを選んでください。その時に，動作インジケータ（緑の円）のついているものを選んだりすると，おこられてしまいます。

10回おこられると「もう帰っていいよ」と言われ，そこまでの給料が出てゲーム・オーバーです。

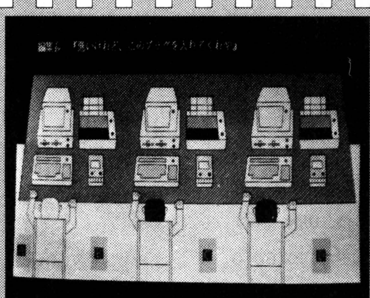
プログラムについて

このプログラムは，三部構成になっています。1500行までが作画ルーチン，1500～5000行までがメイン・ルーチン，5000行～がデータとなっています。特に5000～6000行までにグラフィックのデータが入っているので，そこをまちがえると，グラフィックがめちゃくちゃになってしまいます。

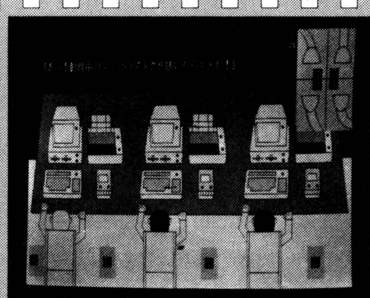
CHECKER FLAG

Dr.D：ウインドウ機能を使ってるから，背景の上にテーブル・タップの絵を描けるんだな。ゲームもおもしろいぞ。

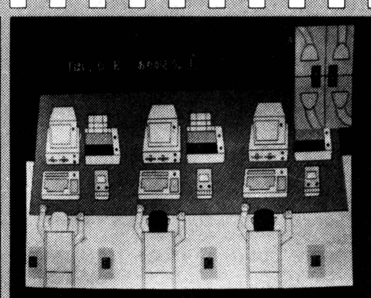
影：アイデアは，もちろんマイコン・ルームを見てつくったんだよ。



《写真1》編集長がどなっています



《写真2》ス，スイマセーン!!



《写真3》ホッ，なんとかつなげることができました

MZ-5500

★今日のギャラが少なかったせいでお尻をペンゴされてしまった。（長野県松本市・林　和啓）……【影：編集長にみつからないかとディグダグしながらゲームしてたら編集長が来てやらせろって言うからちょっとマッピーと答えた。】

マイコン・ルームの恐怖のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GH,VH:DSMODE C
20 SEL G0
1000 PAINT [7,W0] 0,0
1010 RESTORE 5000
1020 READ X1,Y1,X2,Y2
1030 IF X2=0 GOTO 1020
1040 IF X2<0 GOTO 1180
1050 LINE [0,W0] X1,Y1,X2,Y2:LINE [0,W0] X1+200,Y1,X2+200,Y2:LINE [0,W0] X1+400,
Y1,X2+400,Y2
1060 X1=X2:Y1=Y2
1070 READ X2,Y2:GOTO 1030
1180 COLOR G0,W0:RESTORE 5150
1190 READ X1,Y1,X2,Y2
1200 IF X2<0 GOTO 1250
1210 IF X2=1 GOTO 1190
1220 LINE [0,W0] X1,Y1,X2,Y2
1230 X1=X2:Y1=Y2
1240 READ X2,Y2:GOTO 1200
1250 COLOR G5,W0:BOX 5,336,36,384,F:BOX 152,336,183,384,F:BOX 352,336,383,384,F:
BOX 552,336,583,384,F
1260 PAINT [0,W0]0,0,0:PAINT [6,W0] 50,100,0:COLOR G5,W0:PAINT 57,222,0:PAINT 56
,244,0:PAINT 103,244,0:PAINT 270,222,0:PAINT 270,242,0:PAINT 305,241,0:PAINT 458
,223,0:PAINT 458,244,0:PAINT 504,235,0
1270 COLOR G1,W0:PAINT 155,169,0:PAINT 355,169,0:PAINT 555,169,0
1280 COLOR G0,W0:PAINT 162,186,0:PAINT 362,186,0:PAINT 562,186,0:PAINT 271,299,0
:PAINT 471,299,0
1290 COLOR G3,W0:PAINT 158,220,0:PAINT 358,220,0:PAINT 558,220,0
1300 COLOR G2,W0:X1=103:Y1=151:X2=104:Y2=223
1310 FOR I=0TO2:CIRCLE X1+200*I,Y1,2:PAINT X1+200*I,Y1,2:NEXT I
1315 FOR I=0TO2:CIRCLE X2+200*I,Y2,2:PAINT X2+200*I,Y2,2:NEXT I
1320 CURSOR 1,22:XPRINT KCHR$($2341):CURSOR 20,22:XPRINT KCHR$($2342):CURSOR 45,
22:XPRINT KCHR$($2343):CURSOR 70,22:XPRINT KCHR$($2344)
1330 WINDOW 0,S,0,0,0,0,80,399:WCON 0,0:PRTY W01
1400 SEL G1,C1
1410 BOX [5,W1] 0,0,119,159,F:LINE [0,W0] 57,0,57,159:LINE [0,W0] 0,79,119,79
1420 COLOR G0,W0:CIRCLE 27,55,25,1.5,2*,,0:CIRCLE 87,55,25,1.5,2*,,0:CIRCLE 27,1
04,25,1.5,,2*,0:CIRCLE 87,104,25,1.5,,2*,0
1430 LINE 21,32,17,19,7,7,0,0:LINE 35,32,27,14,20,5,14,0:LINE 79,33,79,0:LINE 95
,34,95,0:LINE 19,126,22,140,27,150,35,159:LINE 36,126,39,137,45,149,53,159
1440 LINE 78,127,82,141,93,152,109,157,119,157:LINE 96,127,100,138,107,142,120,1
44
1450 COLOR G3:PAINT 28,45,0:PAINT 88,45,0:PAINT 28,115,0:PAINT 88,115,0:PAINT 27
,26,0:PAINT 85,25,0:PAINT 27,134,0:PAINT 91,135,0
1460 CURSOR 4,4:XPRINT KCHR$($2331):CURSOR 8,4:XPRINT KCHR$($2332):CURSOR 4,5:XP
RINT KCHR$($2333):CURSOR 8,5:XPRINT KCHR$($2334)
1470 WINDOW 1,S,0,0,66,0,15,159
1480 WCON 1,1:PRTY W12
1490 REM
1500 DIM CO$(4,4),FL$(1),MES$(15),IN(1,9),MO(1,9)
1510 FL$(1)="00":RESTORE 6000:FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 9:READ IN(I,J),MO(I,J):NEX
T J,I
1520 FOR I=0 TO 15:FOR J=1 TO 25:READ ME:MES$(I)=MES$(I)+KCHR$(ME):NEXT J,I
1530 DATA 00,11,21,31,41,51,61,70,80,90,A0,B0,C0,D0,E0,F0
1540 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ CO$(I,J):NEXT J,I
1550 FOR I=1 TO 100:X=INT(RND(1)*4)+1:Y=INT(RND(1)*4)+1:X1=INT(RND(1)*4)+1:Y1=IN
T(RND(1)*4)+1:A$=CO$(X,Y):CO$(X,Y)=CO$(X1,Y1):CO$(X1,Y1)=A$:NEXT I
1560 SEL C0,G0:FOR I=1 TO 9:CIRCLE [2,W0] IN(0,I),IN(1,I),2:PAINT [2,W0] IN(0,I)
,IN(1,I),2:NEXT I
1565 FOR I=1 TO 9:CIRCLE [0,W0] MO(0,I),MO(1,I),2:PAINT [0,W0] MO(0,I),MO(1,I),0
:NEXT I
1570 Z=0:Z1=0:IF INT(RND(1)*10)=00 THEN GOTO 1590
1580 MUSIC "C1":GOSUB 1850:GOTO 1570
1590 IF FL$(1)="00" THEN Z=INT(RND(1)*3)+12:GOTO 1610
1600 Z=VAL("$"+LEFT$(FL$(1),1))-6:Z1=Z
1610 CURSOR 3,3:XPRINT MES$(Z)
1615 CURSOR 64,1:XPRINT KCHR$($2121):PRTY W12
1620 TI$="000000"
1630 IF TI$>"000015" THEN CURSOR 3,3:XPRINT MES$(10):O=O+1:FOR I=1 TO 2500:NEXT
I:GOTO 1610
1640 IF O=10 THEN 2000
1650 GET K$:IF K$="" THEN 1630
1660 IF (ASC(K$)>64)*(ASC(K$)<69)=1 THEN GOSUB 1730:GOTO 1680
1670 GOTO 1630
1680 IF TI$>"000015" THEN CURSOR 3,3:XPRINT MES$(10):O=O+1:FOR I=1 TO 2500:NEXT
I:GOTO 1610
1690 GET N
1700 IF (N<1)+(N>4)    THEN GOTO 1680
1710 GOTO 1750
1720 REM
1730 PRTY W10:CURSOR 64,1:XPRINT KCHR$(JTRANS(ASC(K$))):M=ASC(K$)-64:RETURN
1740 REM
1750 IF CO$(M,N)="00" THEN A$=FL$(1):FL$(1)=CO$(M,N):CO$(M,N)=A$:GOSUB 1800:GOTO
 1780
1760 IF VAL(RIGHT$(CO$(M,N),1))=0 THEN Z1=VAL("$"+LEFT$(CO$(M,N),1))-6:GOSUB 182
0:A$=CO$(M,N):CO$(M,N)=FL$(1):FL$(1)=A$:Z1=VAL("$"+LEFT$(CO$(M,N),1))-6:GOSUB 18
00:GOTO 1780
1770 GOTO 1790
1780 YEN=YEN+250:CURSOR 3,3:XPRINT MES$(0):CURSOR 3,3:XPRINT MES$(11):FOR I=1 TO
 3000:NEXT I:PRTY W12:CURSOR 3,3:XPRINT MES$(0):CURSOR 64,1:XPRINT KCHR$($2121):
GOTO1570
```

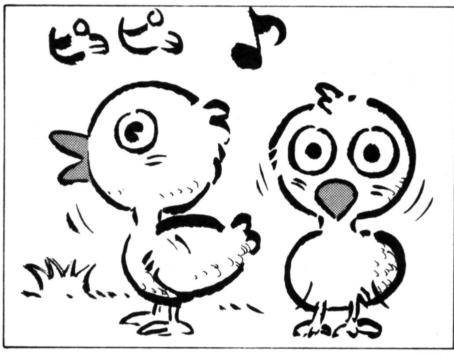


★僕たちの先生は，ハシレ，カゲなどの単語しか話さないので日本語ベーシック先生と呼んでます。(新潟市・田中一寿13才)……【**影**：編集長とおんなじだ。コラッ*!* バカ*!* ダメ*!* **編集長**：なんだ？**影**：も一つあった*!*】

```
1790 K$="":M=0:N=0:CURSOR 3,3:XPRINT MES$(0):CURSOR 3,3:XPRINT MES$(15):FOR I=1
TO 3000:NEXT I:CURSOR 3,3:XPRINT MES$(0):O=O+1:PRTY W12:GOTO 1610
1800 IF Z1<1 THEN RETURN
1810 CIRCLE [2,WO] IN(0,Z1),IN(1,Z1),2:PAINT [2,WO] IN(0,Z1),IN(1,Z1),2:RETURN
1820 IF Z1<1 THEN RETURN
1830 CIRCLE [0,WO] IN(0,Z1),IN(1,Z1),2:PAINT [0,WO] IN(0,Z1),IN(1,Z1),0:RETURN
1840 REM
1850 M=INT(RND(1)*4)+1:N=INT(RND(1)*4)+1:Z1=VAL("$"+LEFT$(CO$(M,N),1))-6
1860 IF Z1<1 THEN RETURN
1870 F=VAL(RIGHT$(CO$(M,N),1)):IF F=1 THEN GOTO 1890
1880 GOTO 1920
1890 MUSIC "+C1":CIRCLE [0,WO] MO(0,Z1),MO(1,Z1),2:PAINT [0,WO] MO(0,Z1),MO(1,Z1
),0
1900 CO$(M,N)=LEFT$(CO$(M,N),1)+"0":RETURN
1920 MUSIC "-C1":CIRCLE [4,WO] MO(0,Z1),MO(1,Z1),2:PAINT [4,WO] MO(0,Z1),MO(1,Z1
),4
1930 CO$(M,N)=LEFT$(CO$(M,N),1)+"1":RETURN
2000 PRINT CHR$(6):CURSOR 5,4:XPRINT KCHR$($372F,$2122,$2121,$2462,$2426,$3522,$
2443,$2446,$2424,$2424,$2468,$2144)
2010 CURSOR 8,6:XPRINT KCHR$($4B5C,$467C,$244E,$2122,$242A,$356B,$4E41,$244F);
2020 FOR I=1 TO LEN(STR$(YEN)):CURSOR 24+I*2,6:XPRINT KCHR$(JTRANS(ASC(MID$(STR$
(YEN),I,1))));:NEXT I:XPRINT KCHR$($315F,$2121,$2447,$2439,$2123):END
4999 END
5000 DATA 51,138,61,116,103,116,111,138,51,138,54,180,110,180,111,138,0,0,55,144
,98,144,96,174,57,174,55,144,0,0
5010 DATA 51,148,48,148,42,188,44,206,115,206,116,188,116,148,111,148,0,0,42,188
,116,188,0,0,48,198,68,198,0,0,72,198,92,198,0,0
5020 DATA 48,200,68,200,0,0,72,200,92,200,0,0,56,194,60,194,60,202,56,202,56,194
,0,0,80,194,84,194,84,202,80,202,80,194,0,0
5030 DATA 32,254,37,216,115,216,115,254,32,254,34,262,114,262,115,254,0,0,42,220
,91,220,91,225,41,225,42,220,0,0
5040 DATA 96,230,111,230,111,251,95,251,96,230,0,0,41,229,91,229,90,244,82,244,8
1,249,45,249,46,244,39,244,41,229,0,0
5050 DATA 127,192,127,150,194,150,200,192,127,192,128,207,198,207,200,192,0,0,18
1,150,186,192,0,0,127,176,184,176,0,0,127,158,182,158,0,0
5060 DATA 129,130,177,130,0,0,130,142,178,142,0,0,134,126,134,158,0,0,146,126,14
6,158,0,0,164,126,165,158,0,0,173,126,175,158,0,0
5070 DATA 146,256,146,215,175,215,176,256,146,256,147,262,174,262,176,256,0,0,15
1,224,168,224,169,235,151,235,151,224,0,0
5080 DATA 146,249,176,249,0,0,151,249,151,256,0,0,156,249,156,256,0,0,161,249,16
1,256,0,0,166,249,166,256,0,0,171,249,171,256,0,0
5090 DATA 40,399,40,312,44,312,44,399,40,399,0,0,99,399,99,312,103,312,103,399,9
9,399,0,0,40,312,103,312,0,0,44,374,99,374,0,0
5100 DATA 40,328,24,306,30,282,42,282,37,304,43,312,0,0,30,282,30,272,31,269,41,
269,42,272,42,282,0,0,42,280,45,280,45,272,42,272,0,0,33,269,33,276,0,0
5110 DATA 36,269,36,276,0,0,39,269,39,276,0,0,103,320,111,314,111,294,123,294,12
3,322,103,334,0,0,111,294,111,284,112,281,122,281,123,284,123,294,0,0
5120 DATA 111,292,108,292,108,284,111,284,0,0,113,281,113,288,0,0,116,281,116,28
8,0,0,119,281,119,288,0,0
5130 DATA 55,312,53,302,53,292,56,284,63,280,80,280,87,284,90,292,90,302,88,312,
0,0,53,302,49,298,49,292,53,292,0,0,90,302,94,298,94,292,90,292,-1,-1
5150 DATA 29,286,7,286,30,96,602,96,632,286,523,286,1,1,241,286,255,286,1,1,288,
286,308,286,1,1,123,286,229,286,1,1,41,286,55,286,1,1,88,286,108,286,1,1,441,286
,455,286,1,1
5160 DATA 488,286,508,286,1,1,323,286,429,286,1,1,0,200,17,200,1,1,620,200,639,2
00,-1,-1
6000 DATA 189,192,389,392,589,592,105,105,305,305,505,505,154,170,354,370,554,57
0,165,184,165,184,165,184,193,202,193,202,193,202,243,243,243,243,243,243
6100 DATA $2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$212
1,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121
6110 DATA $2344,$2372,$2125,$2344,$2121,$2156,$246F,$2437,$244E,$2557,$256A,$257
3,$253F,$244E,$2557,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$242F,$246C,$2123,$2157
6120 DATA $2121,$2121,$3146,$2121,$2121,$2156,$244D,$2527,$2141,$2123,$2557,$256
A,$2573,$253F,$2472,$3B48,$2424,$243F,$2424,$2473,$2440,$2431,$2449,$2123,$2157
6130 DATA $2121,$2121,$4A54,$2121,$2121,$2156,$2557,$256A,$2573,$253F,$244E,$255
7,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$323C,$2435,$2424,$2123,$2157,$2121,$2121
6140 DATA $2344,$2372,$2125,$2344,$2121,$2156,$242A,$2424,$2122,$2522,$256B,$255
0,$2524,$2548,$212A,$2547,$2523,$2539,$252F,$2472,$3B48,$2426,$243E,$2123,$2157
6150 DATA $2121,$2121,$3146,$2121,$2121,$2156,$245C,$242F,$2122,$2547,$2523,$253
9,$252F,$2472,$3B48,$2424,$245E,$213C,$2439,$2123,$2157,$2121,$2121,$2121,$2121
6160 DATA $2121,$2121,$4A54,$2121,$2121,$2156,$2547,$2523,$2539,$252F,$244E,$255
7,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$323C,$2435,$2424,$2123,$2157,$2121,$2121
6170 DATA $2344,$2372,$2125,$2344,$2121,$2156,$252B,$253B,$2543,$2548,$2472,$3B4
8,$2426,$243E,$2123,$2557,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$212A,$2123,$2157
6180 DATA $2121,$2121,$3146,$2121,$2121,$2156,$252B,$253B,$2543,$2548,$244E,$255
7,$2569,$2530,$2122,$2468,$246D,$2437,$242F,$213D,$212A,$2157,$2121,$2121,$2121
6190 DATA $2121,$2121,$3146,$2121,$2121,$2156,$252B,$253B,$2543,$2548,$244E,$255
7,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$323C,$2435,$2424,$2123,$2157,$2121,$2121
6200 DATA $2156,$2533,$2569,$2543,$212A,$2430,$243A,$2430,$243A,$2437,$244A,$242
4,$2447,$4161,$242F,$2557,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$246D,$212A,$212A,$2157
6210 DATA $2121,$2121,$2121,$2121,$2156,$244F,$2424,$2122,$234F,$2125,$234B,$212
5,$2121,$2422,$246A,$242C,$2448,$2426,$2123,$2157,$2121,$2121,$2121,$2121,$2121
6220 DATA $244F,$246B,$245F,$2121,$2158,$2441,$2467,$2443,$2448,$255E,$2524,$253
3,$2573,$3B48,$2426,$242B,$2469,$2557,$2569,$2530,$467E,$246C,$2446,$244D,$2159
6230 DATA $2121,$4A54,$3D38,$4439,$2121,$2158,$302D,$2424,$2431,$246C,$2449,$212
2,$2433,$244E,$2557,$2569,$2530,$2472,$467E,$246C,$2446,$242F,$246C,$2464,$2159
6240 DATA $2121,$2422,$2473,$243A,$2121,$2158,$255E,$2524,$2533,$2573,$3B48,$242
6,$2447,$2123,$2557,$2569,$2530,$467E,$246C,$2446,$242F,$246C,$2464,$2159,$2121
6250 DATA $2154,$2422,$2443,$212A,$4630,$3A6E,$4366,$244E,$255E,$2537,$2573,$244
E,$2557,$2569,$2530,$2472,$4834,$2424,$243F,$2469,$2540,$2561,$2440,$212A,$2155
```



★僕とO君がマイコンの話をしていたら突然M君がやってきて「マイコンの話は大切な人との距離を遠ざけます」といってどこかに消えた。(愛知県豊橋市・林　圭作13才)……【編：不可思議な手紙です。ポイッ！】



PASOPIA(T)/5/(7)用

ひよこ

宮本　一宏

▶ むだばなし ◀

ひよこのぴよ吉は，ママのお手伝いをするよい子なんだけど，いつも失敗ばかりしてる。今日も弟たち(卵のこと）をばらまいて，ヘビの卵といっしょにしてしまいました。

そこであわてて卵を集めようとしたんだけれど，庭にはモグラさんがウロウロしているし，ヘビの卵だったら恐いし，でも，がんばらなくっちゃ！

▶ 遊びかた ◀

[2][4][6][8]でぴよ吉を動かして，卵の横にいくと，弟だと卵の色が変わりますが，ヘビの卵だとヘビがぴよ吉を追いかけてきますから，ひたすら逃げてください。モグラ＞ヘビ＞ぴよ吉という高等数学を利用して，モグラさんのうしろに隠れると，モグラさんがヘビをやっつけてくれます。でも，あまりモグラさんに近づかないでね。

弟(卵)を8個見つけると，つぎの面へすすめます。

▶ プログラムについて ◀

バグを取ってＳＡＶＥしたら，30行の" '"をはずしてください（Ver 1.0の人は，&ＨＦＥを&Ｈ２Ｄ，&Ｈ０２を&Ｈ０３と変更してください)。

ぴよ吉はまだ子供で，歩くのが遅いんだけど，それでも遅すぎるという人は，200行をけずって音楽をやめてください。

220行と280行の不等式の右辺を大きくすると，ゲームが難しくなります。

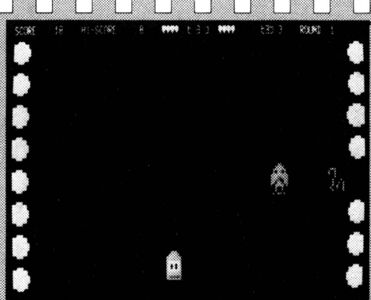
参考

ペーパーウェア「ＤＵＡＬ　ＳＰＡＣＥ」

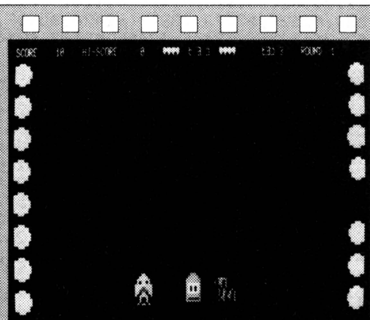
CHECKER FLAG

編：ひよこぴょこぴょこと，かわいいですね。ところで，パソピアってキー・バッファがたまっちゃってやりにくいと思いませんか？

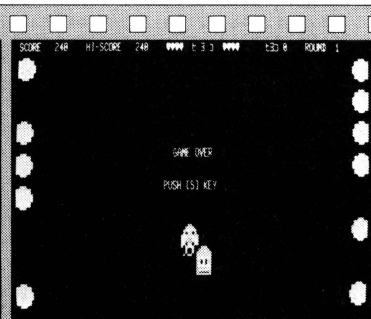
Dr.D：うむ，ワシも研究しとるんだが，なかなかうまくいかん。だれか教えてくれんか？



《写真１》あれれ，ヘビの卵でした。逃げろー!!



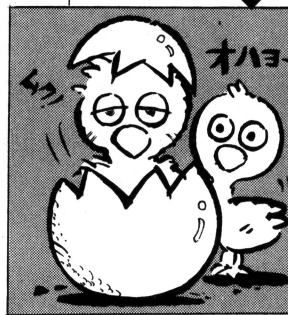
《写真２》こうすると，モグラがヘビをやっつけてくれるよ



《写真３》お・し・ま・い

★僕は表では人目につかないけれど裏では編さんや影さんを有能な部下に育てようと大変な努力をしている編集長のファンです。(東京都江東区・**三浦敦司13才**)……【**影**：この手紙を見せたら編集長が涙流してアクビした。】

ひよこのプログラム・リスト




```
10 CLEAR ,&HEFFF:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Z:DIM SO(65),TA(15)
20 GR=&HF000:KY=&HF087:GOSUB 480:HS=0:SCREEN 1:WIDTH 80:CLS
30 'POKE &HFEFA,&HFE:POKE &HFEFB,&H02
35 '----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ -------
40 HIYO=3:RO=0:SC=0
50 TA=8:RO=RO+1:FOR I=0 TO 15:TA(I)=1:NEXT:FOR I=0 TO 7
60 R=INT(RND*16):IF TA(R)=2 THEN 60 ELSE TA(R)=2:NEXT
70 SOUND 20,70:XX=25:YY=7:MX=36:MY=12:HEBI=0:S=0:CLS:GOSUB 390
80 FOR I=0 TO 15:IF TA(I)=0 THEN 120
90 Y=(I MOD 8)*12+10:IF I<8 THEN X=3 ELSE X=156
100 IF TA(I)=-1 THEN C=3 ELSE C=7
110 CIRCLE(X,Y),4,C:PAINT(X,Y),C,C
120 NEXT I
125 '----- ﾒｲﾝ -------
130 CALL KY:T=PEEK(&HF091)
140 XX1=(T=239 AND XX>5)-(T=191 AND XX<72)
150 YY1=((T=254 AND YY>1)-(T=251 AND YY<22)) AND (XX>5 AND XX<72)
160 X1=XX*2-2:Y1=YY*4:GOSUB 470
170 XX=XX+XX1:YY=YY+YY1
180 IF (XX=5 OR XX=72) AND HEBI=0 THEN GOSUB 400
190 P=5:GX=XX:GY=YY:GOSUB 380
200 S=S+1:SOUND SO(S MOD 63),14
210 IF TA=0 THEN 50
220 IF HEBI=0 OR RND>RO*.04+.5 THEN 280
230 X1=HX*2-2:Y1=HY*4:GOSUB 470
240 HX=HX+SGN(XX-HX):HY=HY-SGN(YY-HY)*(HX>4 AND HX<73)
250 P=HP:GX=HX:GY=HY:GOSUB 380
260 IF ABS(XX-HX)<3 AND ABS(YY-HY)<3 THEN 340
270 IF ABS(MX-HX)<4 AND ABS(MY-HY)<3 THEN SOUND 50,5:SC=SC+50*RO:GOSUB 390:X1=HX
*2-2:Y1=HY*4:GOSUB 470:HEBI=0
280 IF RND>RO*.03+.5 THEN 320
290 X1=MX*2-2:Y1=MY*4:GOSUB 470
300 MX=MX+SGN(RND-.5)*(MX>6 AND MX<71):MY=MY+SGN(RND-.5)*(MY>2 AND MY<21)
310 P=1:GX=MX:GY=MY:GOSUB 380
320 IF ABS(XX-MX)<4 AND ABS(YY-MY)<3 THEN 340
330 GOTO 130
340 HIYO=HIYO-1:GOSUB 390:IF HIYO=0 THEN 350 ELSE 70
350 LOCATE 35,10:PRINT "GAME OVER":IF SC>HS THEN HS=SC
360 GOSUB 390:LOCATE 33,13:PRINT "PUSH [S] KEY"
370 CALL KY:T=PEEK(&HF091):IF T=253 THEN 40 ELSE 370
375 '----- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ  SUB ----
380 POKE &HF094,GX:POKE &HF095,GY:POKE &HF096,P:CALL GR:RETURN
385 '----- SCORE SUB --------
390 LOCATE 0,0:PRINT USING "SCORE #####    HI-SCORE #####     ♥♥♥♥ ﾋ ｮ ｺ  ♥♥♥♥
 ﾋｮｺ #     ROUND ##";SC;HS;HIYO;RO:RETURN
395 '----- ﾀﾏｺﾞ ﾄﾙ ---------
400 IF (YY-1) MOD 3<>0 THEN RETURN
410 IF XX=72 THEN FF=8 ELSE FF=0
420 IF TA(FF+(YY-1)/3)<1 THEN RETURN
430 SOUND 70,5
440 IF TA(FF+(YY-1)/3)=2 THEN TA(FF+(YY-1)/3)=0:HEBI=1:HX=(FF<>0)*(-76)+1:HY=YY:
HP=INT(RND*3)+2:RETURN
450 SC=SC+10:GOSUB 390:CIRCLE(FF*19+3,YY*4+6),4,3:PAINT(FF*19+3,YY*4+6),3,3:TA(F
F+(YY-1)/3)=-1
460 TA=TA-1:RETURN
465 '----- CLS -------
470 LINE(X1,Y1)-(X1+7,Y1+11),0,BF:RETURN
475 '----- ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ  &  SOUND DATA ----
480 RESTORE 560:FOR I=&HF000 TO &HF090:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
490 ADD=&HF0D0:FOR J=0 TO 4:ADD=ADD+&H30
500 IF J=2 THEN B$="2" ELSE IF J=3 THEN RESTORE 710:B$="3" ELSE IF J=4 THEN REST
ORE 710:B$="5"
510 FOR I=ADD TO ADD+&H2F
520 READ A$:A1$=LEFT$(A$,1):IF A1$="1" THEN A1$=B$
530 A2$=RIGHT$(A$,1):IF A2$="1" THEN A2$=B$
540 A$="":A$=A1$+A2$:POKE I,VAL("&H"+A$)
550 NEXT I,J
560 DATA 3A,94,F0,67,3A,95,F0,6F,3A,96,F0,E5,CD,3F,F0,CD    :'┐
570 DATA 56,F0,D5,E5,CD,26,F0,23,15,20,F9,E1,11,51,00,19    :'|
580 DATA D1,1D,20,EE,E1,C9,D5,06,00,0E,80,1E,01,CD,71,F0    :'|
590 DATA E5,CD,2B,00,E1,78,C6,10,47,FE,40,20,EC,D1,C9,F5    :'|
600 DATA 7C,26,00,44,4D,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,09,85    :'├ ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
610 DATA 6F,30,01,24,F1,C9,E5,21,7C,F0,BE,23,30,06,87,85    :'|
620 DATA 6F,30,01,24,7E,23,66,6F,16,04,1E,03,22,92,F0,E1    :'|
630 DATA C9,E5,2A,92,F0,7E,23,22,92,F0,E1,C9,05,00,F1,30    :'|
640 DATA F1,60,F1,90,F1,C0,F1,3E,7F,D3,30,DB,31,32,91,F0,C9:'┘
650 DATA 00,00,06,06,06,66,66,06,60,66,66,60,00,00,60,60    :'┐
660 DATA 66,66,66,66,66,62,22,06,66,26,22,60,66,66,66,66    :'┼ ﾋｮｺ ﾃﾞｰﾀ
670 DATA 60,00,00,06,66,60,60,06,66,06,06,60,06,00,00,60    :'┘
680 DATA 00,00,04,04,04,44,44,44,44,44,44,44,00,40,44,44    :'┐
690 DATA 04,04,04,04,77,70,70,77,77,70,70,77,74,74,74,74    :'┼ ﾓｸﾞﾗ ﾃﾞｰﾀ
700 DATA 04,04,04,00,44,22,44,00,44,22,44,00,44,24,44,00    :'┘
710 DATA 00,00,01,10,00,00,11,01,00,00,00,00,00,00,00,00    :'┐
720 DATA 10,00,00,00,01,01,10,10,00,00,00,01,00,00,10,01    :'┼ ﾍﾋﾞ ﾃﾞｰﾀ
730 DATA 00,01,00,00,10,00,10,00,10,10,00,00,01,01,01,00    :'┘
740 RESTORE 750:FOR I=0 TO 62:READ SO(I):NEXT:RETURN
750 DATA 36,41,41,41,43,0,45,45,45,45,48,48,45,45,43,43    :'┐
760 DATA 43,41,43,0,45,45,45,45,41,41,41,41,43,43,43,43    :'├ SOUND
770 DATA 38,0,36,36,41,43,45,48,48,43,43,43,43,41,41       :'|    ﾃﾞｰﾀ
780 DATA 0,43,43,43,43,43,43,41,41,43,43,43,43,43,0,0      :'┘
```

★「シャープのシンクレア」意味がわからない人はどっかで切って読んでみよう。(埼玉県浦和市・**丸の部首は乙，丸の部首は、**)……【**影**：〝シャープのおしん暗いや〃か。**編**：とても凡人とは思えません。**影**：なんかおかしいか？】



PASOPIA 7用

POZON

EF58

●STORY

ある日，あなたは理科の実験をしていました。顕微鏡をのぞいていると，なんと，アテミックくんがカミックくんを食べてしまおうとしているではありませんか！

カミックくんの助かる道はただ一つ，アテミックくんは三つ子で，みんながくっついているときは手がふさがっていて，カミックくんを食べることができません。

そこで，この瞬間をねらって，アテミックくんに体当りするのです。すると，アテミックくんはびっくりして消えてしまいます。

でもカミックくんは勇気がなくて，体当りをこわがっています。そこで，あなたがカミックくんを動かしてあげてください。

●遊びかた

キー操作は，[2][4][6][8]で上下左右です。まず，プログラムを入力したら，RUNしてください。すると，キャラクタ・データを読みこむので，すこし待ってください。それがおわると，タイトルの表示にうつります。ここで適当なKEYを押すと，ゲームがはじまります。

画面左上にふわふわ動いているアテミックくんに体当りします。でも，アテミックくんが一つになったら急いで逃げてください。アテミックくんが分裂しておそってきます。そして，一定数のアテミックくんを消しちゃうと，つぎの面へ行けます。

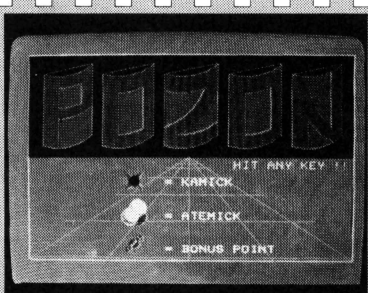
あっ，それと途中で出てくるおかしを食べると，BONUSがもらえます。

●プログラムのしくみ

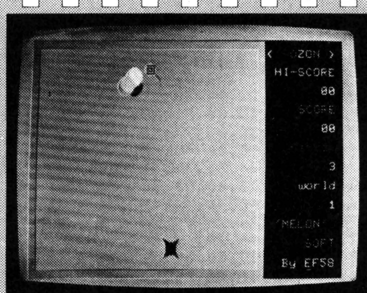
このプログラムは非常におそいので，ちらつきをふせぐために2画面切りかえを行なっています。これは，一方の画面を表示している間に，反対の画面でいっしょうけんめい書きこんでいるのです。PASOPIA－7は，SCREEN0なら8ページ，SCREEN2でも，40文字なら2ページもてるのです。

●改造点

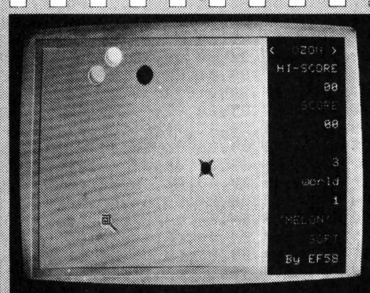
タイトルを描くのに多くのメモリを使っているので，めんどうな人は，130行の最後のGOSUB1580を消し



《写真1》タイトル画面



《写真2》この瞬間をねらって体当りします



《写真3》逃げろ，攻撃してくるぞ！

★2年前パソコンに興味をもちお金をためたが，2度もあきらめてしまった。3度目の正直，ガンバルゾ！（東京都大田区・**松井隆浩13才**）……【**影**：人生はなが～い友だち。のんびりとやろうじゃないの。**編集長**：イライラ。】

て，COLOR＝（5，2，0）をつけたし，1580行から後をはぶいてください。

あっ，いい忘れてたんだけど，なぜDEFINTを使っているのに，またINTを使っているかというと，アテミックの動きの時にどうしても1，0，－1というふうに0がでてしまって，止まっちゃう時があるんです。けっして，まちがいじゃないんですよ。

最後に，協力してくれた中田州彦君ありがとう。

参考　ベーマガ1月号「MACKY」
　　　　ナムコ「フォゾン」

CHECKER FLAG

編：うわーっ，キレイですね！　音楽も，カッコイイ!!

Dr.D：パソピア7のゲームとしては，ひさびさの優秀作だな。このゲームのポイントは，スピードを競うタイプじゃなく，グラフィックを楽しみながら頭を使うゲームだ。

影：顕微鏡をのぞいたらという設定がいいね。キャラの動きなんか，ほんとはめいっぱいの速度で動かしてるんでしょ。だけど，このノロノロした動きは，まさにミクロの世界のものだよ。

POZONのプログラム・リスト

```
10 '  <<< POZON >>>
20 '          By N.Matsuura...  in  1984 年  1 月  5 日
30 '
40 '          ｻﾝｺｳ     Basic Magazine 1 月  「 MACKY 」
50 '                   namco                「 PHOZON 」
60 '
70 SCREEN 2,0,0,0,0,0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8:WIDTH 40:CLEAR
80 SCREEN ,,,,1,1:CLS:SCREEN ,,,,0,0:CLS
90 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RANDOMIZE TIME/3:DEFINT A-Y
100 DIM BX(3,2),BY(3,2),KA(150),A1(150),A2(150),A3(150),AC(233),B1(150),B2(150),
B3(150)
110 COLOR ,0:GOSUB 1130
120 COLOR=(0,1):COLOR=(1,5,0):COLOR=(2,2):COLOR=(4,6,0):COLOR=(3,0)
130 COLOR=(6,6):COLOR=(7,5,5):GOSUB 1580
140 ' MAKE SCREEN
150 ME=1:SC=0:KA=3
160 FOR H=1 TO 0 STEP -1
170 SCREEN ,,,,H,0:CLS
180 LINE(240,0)-(320,200),3,BF
190 LINE(0,0)-(239,200),4,BF:LINE(8,8)-(231,192),0,BF
200 NEXT H
210 PLAY "t240v15s2m10o5","t240v15s2m10o5"
220 P$="30016< 2P405Z301N6 >":GOSUB 1080:P$="31035HI-SCORE":GOSUB 1080
230 P$="34074SCORE":GOSUB 1080:P$="33112Kamick":GOSUB 1080
240 P$="34153world":GOSUB 1080:P$="31196'4MELON6'":GOSUB 1080
250 P$="35214SOFT":GOSUB 1080:LOCATE 32,23:COLOR 5:PRINT "By EF58"
260 KN=ME*2+1:COLOR 7
270 GOSUB 780:AX=8:AY=8:GOSUB 1000:KX=112:KY=88:GOSUB 990
280 HO=0:BO=0:F=0:SF=0:OF=1:BF=1:EF=0:BN=1
290 ' START MESSAGE
300 COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT "WORLD ";ME;
310 COLOR 4:LOCATE 10,13:PRINT "ATEMICK = ";KN;:COLOR 7
320 PLAY "o512c18ccc14e18e12c18ccc14e18eo416s0ddeeffggo511c","s0o2v1318cccp8cccc
p8cccp8ccccp8
330 FOR I=0 TO 1000:NEXT
340 ' MAIN  LOOP
350 S=STICK(0)
360 KX=KX-(S=7)*(KX>16)*8*(-(BF=1)+1)+(S=3)*(KX<208)*8*(-(BF=1)+1)
370 KY=KY-(S=1)*(KY>16)*8*(-(BF=1)+1)+(S=5)*(KY<168)*8*(-(BF=1)+1)
380 ON -((BO=1)+(HO=1))+1 GOTO 390,670,690
390 VH=VH+1:BO=-(VH>20)
400 DX=INT(RND(1)*2)*2-1:DY=INT(RND(1)*2)*2-1
410 ON BF GOTO 420,450,510
420 AX=AX-(DX=-1)*(AX>16)*8+(DX=1)*(AX<192)*8
430 AY=AY-(DY=-1)*(AY>16)*8+(DY=1)*(AY<160)*8
440 BF=(RND>(ME*.5)/10)+2:K=0:GOSUB 740:GOTO 520
450 BN=-(BN<3)-(BN=2)+1
460 ON INT(RND(1)*ME+1)+1 GOTO 470,480,470
470 BX(BN,F)=BX(BN,OF)+SGN(KX-BX(BN,OF))*16:BY(BN,F)=BY(BN,OF)+SGN(KY-BY(BN,OF))
*16:GOTO 500
480 BX(BN,F)=BX(BN,OF)-(DX=-1)*(BX(BN,OF)>16)*16+(DX=1)*(BX(BN,OF)<192)*16
490 BY(BN,F)=BY(BN,OF)-(DY=-1)*(BY(BN,OF)>16)*16+(DY=1)*(BY(BN,OF)<160)*16
500 K=K+1:BF=(K>ME*5+10)+2:GOTO 520
510 XX=XX+1:BF=-(XX<>20)+2
520 F=SF:SCREEN ,,,,OF:GOSUB 990
530 ON BF GOTO 540,550,570
540 GOSUB 1000:EF=EF+((ABS(AX-KX))<9)*((ABS(AY-KY))<9):GOTO 570
550 GOSUB 1010
560 FOR I=1 TO 3:EF=EF+((ABS(BX(I,F)-KX))<9)*((ABS(BY(I,F)-KY))<9):NEXT
570 F=OF:SCREEN ,,,,SF,OF
580 LINE(8,8)-(231,192),0,BF:TU=SF:SF=OF:OF=TU
590 ON (-(EF<>0)*BF)+1 GOTO 350,600,620:' ｲｷﾊﾞｼｮ ﾊﾝﾃｲ
600 PLAY "o4s0m3gm10":SC=SC+1:GOSUB 810:EF=0:BF=3:XX=0:K=0:GOSUB 740:K=0:GOSUB 7
40
610 KN=KN-1:ON (KN=0)+2 GOTO 830,350
620 SCREEN ,,,,SF:LINE(8,8)-(231,192),0,BF:GOSUB 990
630 FOR I=0 TO 70:CIRCLE(KX+8,KY+7),I/7,0:SOUND 70-I,1:NEXT
640 GOSUB 790:LINE(8,8)-(231,192),0,BF
650 KA=KA-1:IF KA<1 THEN 910 ELSE 270
660 ' BONUS
```

★**I君**：マイコン買ったよ！**僕**：本当？MSXか？**I君**：いや月刊マイコン。（福岡県太宰府市・N60BASIC）……【**マ編**：ありがとう。**影**：はい，おしまい。**マ編**：もう少ししゃべりたい！**影**：編集後記で続きしなさい。】

```
670 V=(RND(1)*2+1):VH=0:VT=0
680 BNX(V)=(RND(1)*208)+8:BNY(V)=(RND(1)*169)+8:HO=1
690 ON V GOSUB 1040,1050,1060
700 VT=VT+1:BO=-(VT*ME(20):HO=BO
710 ON (ABS(KX-BNX(V))(8)*(ABS(KY-BNY(V))(8)+1 GOTO 400,720
720 PLAY "L16CEFGDEFGAB":SC=SC+10*ME*V:GOSUB 810:HO=0:BO=0:GOTO 400
730 ' ｱﾀﾐｯｸ ｻﾞﾋｮｳ ﾃﾝｶﾝ
740 FOR I=1 TO 3
750 BX(I,F)=AX:BX(I,(F=1)+1)=AX:BY(I,F)=AY:BY(I,(F=1)+1)=AY
760 NEXT:RETURN
770 ' SCORE
780 LOCATE 33,5:PRINT USING "#####0";HS
790 LOCATE 37,13:PRINT KA
800 LOCATE 36,17:PRINT USING "###";ME
810 LOCATE 33,9:PRINT USING "#####0";SC
820 RETURN
830 ' CLEAR
840 LOCATE 12,10:COLOR 4:PRINT "CLEAR !!";
850 PLAY "O5S2L8EFF#GFEDCDEO4BO5L4CO6L8CO5C","L8O3V10F#FEL4GDCDC"
860 CB=ME*(BO+1)*10:ME=ME+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT
870 LOCATE 8,12:COLOR 2:PRINT USING "BONUS = ####0";CB:SOUND 60,1
880 CB=CB-1:IF CB<0 THEN 900 ELSE SC=SC+1:GOSUB 810
890 GOTO 870
900 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 160
910 ' GAME OVER
920 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 780
930 PLAY"O3S2L4CGFEDCL2DEL1C","O2S2V13L4DDCDDEL2CO1BO2L1C"
940 P$="02106You can't help the 2Kamick5.":GOSUB 1070
950 P$="08124Next play ? 3(Y or N)":GOSUB 1070
960 A$=INKEY$:A=(A$="y")+(A$="Y")-(A$="n")-(A$="N")
970 IF A=-1 THEN GOTO 140 ELSE IF A=1 THEN END ELSE 960
980 ' GRAPHIC PRINT
990 PUT(KX,KY),KA:RETURN
1000 PUT(AX,AY),AC:RETURN
1010 PUT(BX(1,F),BY(1,F)),A1,OR
1020 PUT(BX(2,F),BY(2,F)),A2,OR
1030 PUT(BX(3,F),BY(3,F)),A3,OR:RETURN
1040 PUT(BNX(1),BNY(1)),B1,OR:RETURN
1050 PUT(BNX(2),BNY(2)),B2,OR:RETURN
1060 PUT(BNX(3),BNY(3)),B3,OR:RETURN
1070 ' PRINT
1080 PX=VAL(MID$(P$,1,2)):PY=VAL(MID$(P$,3,2)):LOCATE PX,PY
1090 FOR I=5 TO LEN(P$):A$=MID$(P$,I,1)
1100 IF VAL(A$)<>0 THEN COLOR VAL(A$) ELSE PRINT A$;
1110 FOR D=0 TO 50:NEXT:SOUND 50,1
1120 NEXT:RETURN
1130 ' DATA ﾖﾐｺﾐ
1140 P$="05094Now Loading6 Character7's 3Data4.":GOSUB 1080
1150 P$="12115Wait3 a6 moment2 !!":GOSUB 1080
1160 P$="05204ｺﾉ 5Program4 ﾊ､ 3ｲﾄｳ ﾏｷ4 ｻﾝ ﾉ6 MACKY4 ﾃﾞ":GOSUB 1080
1170 P$="19224ｻﾝｺｳﾆ ｻｾﾃ ｲﾀﾀﾞｷﾏｼﾀ｡":GOSUB 1080:SCREEN ,,,,0,1
1180 '   Character
1190 GOSUB 1350:GET(1,1)-(16,16),KA:P$="257164"
1200 FOR I=0 TO 2:X=VAL(MID$(P$,I*2+1,1)):Y=VAL(MID$(P$,I*2+2,1))
1210 CIRCLE(100,100),8,X:CIRCLE(103,97),8,X,2.4,5
1220 PAINT(100,100),X,X:PAINT(94,104),Y,X
1230 ON I+1 GOSUB 1250,1260,1270
1240 NEXT I:GOTO 1280
1250 GET(92,92)-(108,108),A1:RETURN
1260 GET(92,92)-(108,108),A2:RETURN
1270 GET(92,92)-(108,108),A3:RETURN
1280 PUT(200,150),A1,OR:CIRCLE(208,150),8,0:PAINT(208,150),0,0
1290 PUT(200,142),A2,OR:CIRCLE(200,158),8,0:PAINT(200,158),0,0
1300 PUT(192,150),A3:GET(192,142)-(216,166),AC
1310 GOSUB 1340:GET(1,1)-(16,16),B1
1320 GOSUB 1340:GET(1,1)-(16,16),B2
1330 GOSUB 1340:GET(1,1)-(16,16),B3:RETURN
1340 '   DRAW
1350 FOR J=1 TO 16:READ C$:FOR I=1 TO LEN(C$)
1360 PSET(I,J),VAL(MID$(C$,I,1))
1370 NEXT:NEXT:RETURN
1380 '   Kamick
1390 DATA 2000000000000002,0220000000000220,0222200000022220,0022223333222200
1400 DATA 0022233333322200,0002333333332000,0003333333333000,0003333333333000
1410 DATA 0003333333333000,0003333333333000,0002333333332000,0022233333322200
1420 DATA 0022223333222200,0222200000022220,0220000000000220,2000000000000002
1430 '   Bonus 1
1440 DATA 0000000000021222,0000000000011222,0000000000022112,0000000220022112
1450 DATA 0000022222222222,0000222221120000,0000222221120000,0002222112222000
1460 DATA 0002222112222000,0000211222222000,0000211222220000,2222222222200000
1470 DATA 2112200220000000,2112200000000000,2221100000000000,2221200000000000
1480 '   Bonus 2
1490 DATA 0000111100000000,0011111111000000,0122222222100000,0111111112100000
1500 DATA 1122222212110000,1121111212110000,1121211212110000,1121222212110000
1510 DATA 0121111112100000,0122222222100000,0011111111440000,0000111100444000
1520 DATA 0000000000044400,0000000000004440,0000000000000444,0000000000000044
1530 '   Bonus 3
1540 DATA 0000030000000000,0000333000000000,0003333300000000,0033333330000000
1550 DATA 0333333333000000,3333333337700000,0333337377770000,0033377777777000
1560 DATA 0003337777770000,0000377777700000,0000077777440000,0000007770444000
1570 DATA 0000000700044400,0000000000004440,0000000000000444,0000000000000044
1580 ' TITLE
1590 SCREEN ,,,,0,0:CLS
1600 COLOR=(5,4,0):LINE(0,0)-(320,100),3,BF:LINE(0,0)-(320,200),6,B
1610 FOR I=32 TO 272 STEP 60
1620 CIRCLE(I,-29),52,4,4.35,5.43:CIRCLE(I,41),52,4,4.35,5.43
1630 LINE(I-16,20)-(I-16,90),4:LINE(I+34,10)-(I+34,80),4
1640 LINE(I-16,20)-(I+34,9),4:PAINT(I,30),2,4:NEXT
1650 DRAW "C4BM32,34M32,54BM55,29M55,49BM32,65M32,92"
1660 FOR I=92 TO 212 STEP 120
1670 CIRCLE(I,-12),52,4,4.71,5.2:CIRCLE(I,28),52,4,4.71,5.2
1680 LINE(I,40)-(I,78),4:LINE(I+24,33)-(I+24,73),4:NEXT
1690 DRAW "C4BM272,66M272,92BM295,17M295,73"
1700 FOR I=1 TO 9:READ Z1,Z2,Z3,Z4,Z5:CIRCLE(Z1,Z2),Z3,4,Z4,Z5:NEXT
1710 DATA 32,-17,52,4.71,5.2,32,3,52,4.71,5.2,32,13,52,4.71,5.43
1720 DATA 152,-12,52,4.35,5.2,152,28,52,4.71,5.43
1730 DATA 118,18,58,5.05,6,128,26,58,5.1,6.05
1740 DATA 332,19,76,3.8,4.2,339,22,67,3.14,4
1750 FOR I=30 TO 270 STEP 60:PAINT(I,30),5,4:NEXT
1760 FOR I=0 TO 320 STEP 80:LINE(160,100)-(I,200),1:NEXT
1770 II=5:FOR I=1 TO 6:II=II+I^2
1780 LINE(160-II*2,II+100)-(160+II*2,II+100),1:NEXT
1790 KX=100:KY=115:GOSUB 990:AX=95:AY=140:GOSUB 1000
1800 BNX(1)=100:BNY(1)=175:GOSUB 1040
1810 P$="17157= KAMICK":GOSUB 1080:P$="17197= ATEMICK":GOSUB 1080
1820 P$="17237= BONUS POINT":GOSUB 1080:P$="25136HIT ANY KEY !!":GOSUB 1080
1830 IF INKEY$="" THEN 1830
1840 COLOR=(5,2,0):RETURN
```

★これが載ったころにやっと受験から解放されます。(大阪府茨木市・宮本孝之15才)……【**編**：影さん，編集部にも年に1回試験があったらおもしろいね。**影**：(汗がタラ～リ)**ワッハッハッハ，おもしろいじゃないか!!**】



PC-6001/mkII/6601(Nベーシック)用

ひとふでがき

横田　啓

使いかた・遊びかた

よくあるひとふでがきのパズルと，ほとんど同じです。パターンは四つ用意されていて，各パターンをクリアすると，つぎのパターンへと進みます。

パターンが進むとしだいにむずかしくなっていき，3，4のパターンになると，ちょっとテクニックが必要となります。ただし，描きはじめの点さえまちがわなければすらすらと……。

操作方法

画面に説明が表示され，しばらく待ってゲーム・スタートです。描きはじめの点を決めたらリターン・キーを押して，あとはカーソル・キーで移動すると線が消えていきます。

消しかたをまちがえたときは，スペース・キーを押すと，パターンを描き直してくれます。

プログラムの説明と入力方法

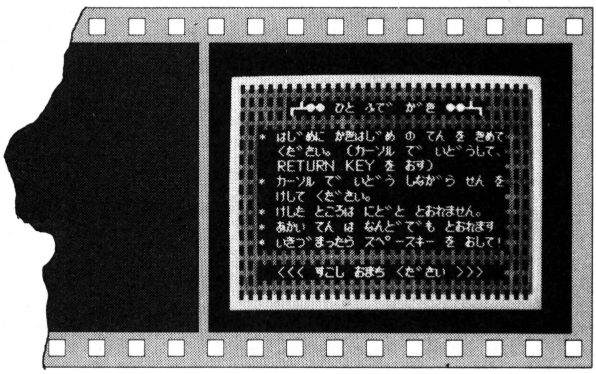
プログラムの内容は，REM文を参考にしてもらえればわかると思います。入力は，AUTO命令がないので，1行ずつ入れてください。

CHECKER FLAG

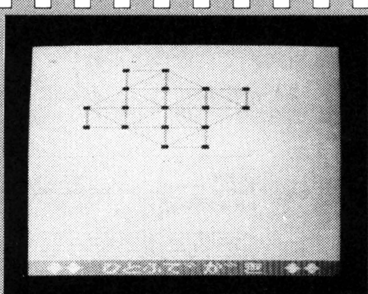
Dr.D：これは色が見にくいな。

編：RGBのモニタで見ると，見やすいですよ。

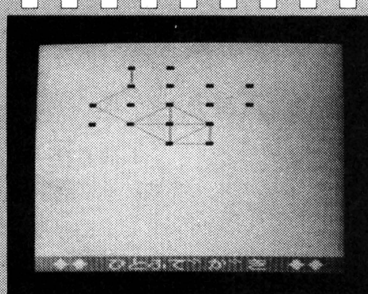
Dr.D：6001を使っている人は，色を変えたほうがよさそうじゃな。50行のPSET文の色を変えるとよいな。



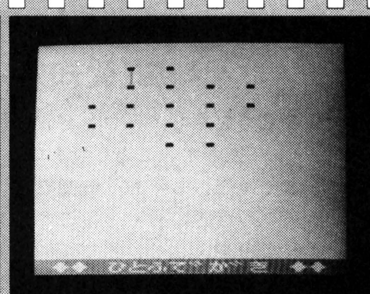
《写真1》説明をよく読んでからはじめましょう！



《写真2》カーソルでスタート地点までいきます



《写真3》タッタッタ……と順調ですね



《写真4》あと少し，やっぱり私は頭がいい！(影)

★この前ベーマガの万引を目撃。ソフトでもベーマガでも万引は絶対いけないことです!!(香川県観音寺市・松尾賢治13才)……【編：許せません！そんなときはぐっと腕をつかんでエイッ！影：ゲッ!!げっぷの背広がー。】

```
9 REM ●● しょき せってい ●●
10 DIM X(8),Y(8):V=16:W=8:M=0:FO
R I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
20 DATA 0,0,0,-1,2,-1,2,0,2,1,0,
1,-2,1,-2,0,-2,-1
29 REM ●● つぎ゛ の パターン へ ●●
30 M=M+1:IF M>4 THEN 180
40 GOSUB 220:SCREEN ,2,2:X=16:Y=
8:EXEC &H1058:GOSUB 130:X0=X:Y0=
Y
49 REM ●● メイン・ループ ●●
50 PSET(X,Y),3:PSET(X,Y),1:PSET(
X0,Y0),4
60 IF Z=0 THEN 30
70 IF STRIG(0)=1 THEN 40
80 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
90 P=POINT(X,Y):IF P=1 THEN X=X-
X(S):Y=Y-Y(S)
100 IF P=4 THEN X0=X:Y0=Y:PLAY"v
4o2c":FOR I=0 TO 20:NEXT
110 IF P=2 THEN PLAY "v8o7c":Z=Z
-1
120 GOTO 50
129 REM ●● かきはじ゛め の てん ●●
130 P=POINT(X,Y):PSET(X,Y),3:PLA
Y "v7o5g":PSET(X,Y),P
140 IF INKEY$=CHR$(13) AND POINT
(X,Y)=4 THEN RETURN
150 S=STICK(0):X=X+X(S)*8:IF X<0
 OR X>255 THEN X=X-X(S)*8
160 Y=Y+Y(S)*8:IF Y<0 OR Y>191 T
HEN Y=Y-Y(S)*8
170 GOTO 130
179 REM ●● パズ゛ル かんせい ●●
180 SOUND 7,56:SOUND 0,0:SOUND 1
,0:SOUND 8,8
190 FOR I=255 TO 0 STEP -4
200 COLOR RND(1)*4+1:LOCATE 1,11
:PRINT "SEE YOU AGAIN":SOUND 0,I

210 NEXT:FOR I=0 TO 13:SOUND I,0
:NEXT:SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,1,1:
END
219 REM ●● せつめい ●●
220 SCREEN 2,1,1:COLOR 123,0,2:C
ONSOLE 0,16,0,0:CLS
230 PLAY "t180s9m9000l8o4g4g4agf
eg4gag2t255l64"
240 LINE(0,0)-(251,191),2,B
250 LOCATE 6,2:PRINT "┏┻●● ひと ふて
゛ が゛き ●●┻┓"
260 RESTORE 280:COLOR 3
270 FOR I=4 TO 13:READ A$:LOCATE
 3,I:PRINT A$:NEXT
280 DATA"* はじ゛めに かきはじ゛め の てん を き
めて"
290 DATA"  くだ゛さい。 (カーソル で゛ いど゛うし
て、"
300 DATA"  RETURN KEY を おす)
  "
310 DATA"* カーソル で゛ いど゛う しなが゛ら せん
 を"
320 DATA"  けして くだ゛さい。
  "
330 DATA"* けした ところは にど゛と とおれません。
  "
340 DATA"* あかい てん は なんど゛で゛も とおれま
す "
350 DATA"* いきづ゛まったら スペースキー を おし
て!",""
360 DATA"  <<< すこし おまち くだ゛さい >>>
  "
369 REM ●● が゛めん を つくる ●●
370 SCREEN 3,2,1:COLOR 4,1,2:CLS

380 LINE(0,179)-(255,191),3,BF
390 COLOR 1:LOCATE 1,15:PRINT "◆
◆ ひとふで゛が゛き ◆◆";
400 GOSUB 460:READ X,Y:X1=X*V:Y1
=Y*W:PSET(X1,Y1),2
410 READ X,Y:IF X=0 THEN 430
420 LINE-(X*V,Y*W),2:GOTO 410
430 GOSUB 460
440 READ X,Y:IF X=0 THEN READ Z:
RETURN
450 X=X*V:Y=Y*W:LINE(X-2,Y-1)-(X
+2,Y+1),4,BF:GOTO 440
460 ON M GOTO 470,480,490,500
470 RESTORE 510:RETURN
480 RESTORE 540:RETURN
490 RESTORE 580:RETURN
500 RESTORE 640:RETURN
509 REM ●● パターン DATA(1) ●●
510 DATA 7,3,3,7,7,11,11,7,7,3,7
,5,7,7,7,9,7,11,9,11,9,5,11,5
520 DATA 11,7,9,7,5,7,3,7,3,9,5,
9,5,5,9,5,5,9,9,9,5,5,5,3,7,3
530 DATA 0,0,468
539 REM ●● パターン DATA(2) ●●
540 DATA 1,9,3,11,3,7,1,9,3,9,5,
7,3,7,5,5,5,11,9,15,7,15,5,13
550 DATA 7,13,7,15,8,14,9,13,9,1
5,11,13,7,13,7,11,7,5,7,3,8,2
560 DATA 9,3,9,5,9,11,9,13,11,11
,9,9,7,9,5,11,11,11,11,5,9,7
570 DATA 7,7,5,5,11,5,15,9,13,11
,13,9,11,7,13,7,13,9,15,9,0,0,73
8
579 REM ●● パターン DATA(3) ●●
580 DATA 7,1,3,5,3,3,5,3,7,5,3,5
,1,7,1,9,3,7,4,6,5,5,7,7,7,9
590 DATA 3,5,3,9,3,11,1,9,7,9,8,
10,7,11,3,11,3,13,11,13,9,15
600 DATA 7,15,5,13,7,11,9,11,11,
13,13,13,13,11,9,11,8,10,9,9
610 DATA 13,9,15,9,13,11,13,7,13
,5,15,7,15,9,12,6,11,5,13,5
620 DATA 9,9,9,5,11,5,9,7,7,7,7,
5,9,5,11,3,13,3,13,5,9,1,9,5
630 DATA 8,4,7,5,7,1,9,1,0,0,958

639 REM ●● パターン DATA(4) ●●
640 DATA 7,7,7,5,3,5,1,5,5,1,5,5
,3,3,3,7,5,5,7,7,1,7,1,11,3,13
650 DATA 3,11,1,9,3,7,3,9,5,7,5,
9,3,9,3,11,4,12,4,14,5,15,5,9
660 DATA 7,11,5,13,7,13,5,15,11,
15,9,13,7,13,7,11,9,11,10,10
670 DATA 6,10,7,9,7,7,9,7,9,9,8,
8,7,9,9,9,10,10,11,9,11,13,9,11
680 DATA 9,13,11,13,11,15,12,14,
12,12,13,11,13,9,11,9,11,7,13,9
690 DATA 13,7,15,9,13,11,13,13,1
5,11,15,7,9,7,11,5,13,7,13,5
700 DATA 13,3,11,5,15,5,11,1,11,
5,9,5,9,7,0,0,1134
```

★ちょっと気になるお店★

ジャスコ岡崎店（愛知県）

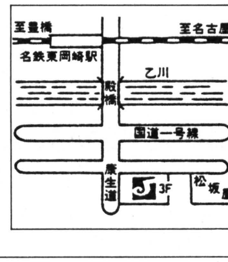
ＣＶＡってなんだ？　コンピュータ・ビジュアル・アンド・オーディオのこと。つまり，コンピュータで音と映像を操作しちゃおうってこと。

ジャスコのお店に行くと，このＣＶＡがデモっちゃってるんです。

ここは，愛知県岡崎市のジャスコ岡崎店。三河地区では最大のフロアを持ってるんじゃないかな？なぜなら260平方メートルの広さに，ソフトが3000種類もあるんですから。

西は豊橋から，東は知立まで（地理にくわしくないからよくわからないけど）をカバーしてるんだそうです。

お店も今年で開店２年め，もうみなさんの中にもしょっちゅう遊びに行ってる人も多いでしょうね。



ＣＶＡってなに？　では，ジャスコ岡崎店に行ってみましょう！

★早口言葉……She sells sea-shells at the sea-shore（彼女は海岸で貝がらを売っている）。（兵庫県西宮市・久保仁人14才）……【**影**：貝買いません？**編**：なんて貝？**影**：舌まき貝。**編**：ハハハ，早口言葉で舌をまくからね。】



PC-6001/mkII/6601(Nベーシック)用

私の彼はパイロットゲーム

まあしゃる

ストーリー

「市情光，入ります」。オレが会議室に入ると，真黒巣の具老場留艦長は口にしていたパイプを取った。

「きみにやってほしいことがある」。「何でしょうか」。

「善都裸泥軍が戦闘用リガードをつくったらしい。それを破壊してほしいのだ。きみにはわが軍の新型3段変形メカ〝バルキリー〟に乗ってもらう」。

さて，市情光の出動です。注意してほしいのは，ときどき出現する地空震動弾です。これを撃ちのがすと，地球は破壊されてしまいます。

バルキリーの操縦方法は，つぎのとおりです。

★　★　★

バルキリーは，ファイター・タイプ，ガウォーク・タイプ，バトロイド・タイプの三つに変形することができる。

ファイター・タイプのとき

キー操作	[↑]，[↓]のカーソル・キーで上下に移動し，[→]キーでガウォーク・タイプに変形する
攻撃	[スペース]キーで，地空震動弾だけ撃てる
やられる時	地面またはリガードにぶつかった時 エネルギーがなくなった時

ガウォーク・タイプのとき

キー操作	[スペース]キーを押すと上昇，はなすとゆっくり下降 [←]キーでファイター・タイプに変形 [→]キーでバトロイド・タイプに変形
攻撃	なし
やられる時	地面またはリガードにぶつかった時 エネルギーがなくなった時

バトロイド・タイプのとき

キー操作	[←]キーでガウォーク・タイプに変形
攻撃	[スペース]キーでリガードだけ撃てる
やられる時	地面またはリガードにぶつかった時 足の下に地面がない時

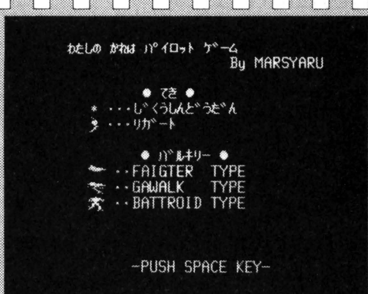
おれが会議室をでると，不男科先輩に会った。

「せんぱ〜い。なぜ変形する必要があるんですかあ？」

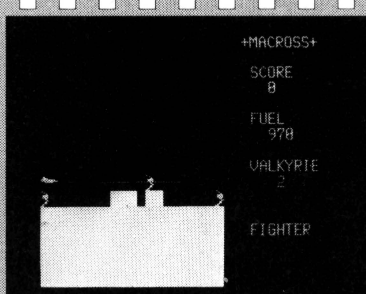
「ぐわっははは，そのほうが子供にうけるからさ」

ゲーム上の注意

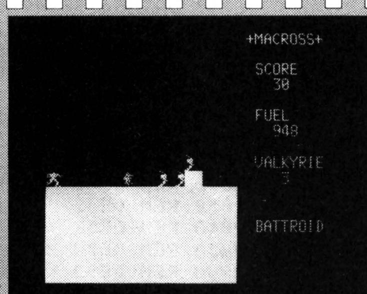
バルキリーは3機ありますが，地空震動弾を撃ちそこなうと全滅です。バトロイド・タイプは，ロボット型なので飛べません。だから，足の下に地面がないと



《写真1》登場キャラクタの説明



《写真2》ファイターの攻撃だ！ビシューン!!



《写真3》バトロイドに変形！GO!!

★Dr.なんでDr.Dなの？どーして，なぜ，誰がつけたの，いつ決まったの，誰にことわったの 国会で決まったの？どこにいるの？いつから……。（北海道赤平市・**牛島真一12才**）……【**Dr.D：**編集長に聞いてくれないかな。】

もろくも懐れます。上手にガウォーク・タイプに変形して飛んでください。一番上の行に現れるのが，地空震動弾です。500点でボーナス点がもらえます。

プログラムについて

16Kの2ページで動きます。**リスト1**はマシン語です。チェックサムをつけているので，エラーがすぐわかります。

CHECKER FLAG

編：ＰＣ−6001でも，けっこう楽しいゲームができるんですね。この作品なんか，マシン語を使ってるけど，キャラの動きもいいですよ。

Dr.D：かくれた機能をひきだすためにも，マシン語講座を開くことにしよう。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
100 CLEAR50,&HDCFF
110 M=&HDE00:D=0
120 B=0:FORI=0TO15
130 READA$:A=VAL("&H"+A$)
140 POKEM,A:B=B+A:M=M+1:NEXTI
150 READC:IFC<>BGOTO200
160 D=D+10:IFM>&HDFABGOTO210
170 GOTO120
200 PRINTCHR$(7)"Error in"1000+D:END
210 PRINT"Mac2ｦ ﾛｰﾄﾞｼﾏｽ":CLOAD
990 REM
1000 DATA2A,39,DF,CD,CD,11,CD,78,14,22,3C,DF,3A,3B,DF,06,1757
1010 DATA01,B8,28,29,06,02,B8,28,1F,06,03,B8,28,15,06,0C,801
1020 DATAED,5B,3C,DF,C5,01,02,00,ED,B0,06,1E,13,10,FD,C1,1741
1030 DATA10,F2,C9,21,3E,DF,18,E6,21,56,DF,18,E1,21,6E,DF,1988
1040 DATA18,DC,2A,86,DF,CD,CD,11,CD,78,14,EB,21,88,DF,06,2048
1050 DATA0C,C5,7E,12,06,20,13,10,FD,23,C1,10,F4,C9,2A,86,1544
1060 DATADF,CD,CD,11,CD,78,14,01,20,00,11,15,FA,E5,E1,36,1824
1070 DATAFF,09,E5,AF,ED,52,20,F6,E1,C9,06,C0,11,00,E2,21,2165
1080 DATA01,E2,C5,01,16,00,ED,B0,06,0A,23,13,10,FC,C1,10,1407
1090 DATAF1,C9,2A,39,DF,24,24,CD,Cd,11,CD,78,14,3A,3B,DF,1948
1100 DATA06,01,B8,28,2E,06,03,B8,28,2F,C9,06,15,C5,7E,06,1114
1110 DATA3E,B8,28,2B,06,38,B8,28,26,06,FF,B8,28,13,36,FF,1466
1120 DATA06,10,C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,36,00,23,C1,10,DD,1726
1130 DATAC9,C1,C9,01,A0,00,09,18,D2,01,60,00,09,18,CC,C1,1526
1140 DATA3E,01,01,9F,DF,02,3A,3B,DF,06,01,B8,28,3B,06,03,1087
1150 DATAB8,28,3E,E5,11,A0,DF,06,0C,C5,01,20,00,1A,77,13,1327
1160 DATA09,C1,10,F5,3E,07,1E,F7,CD,C5,1B,21,94,DF,7E,B7,1951
1170 DATACD,B3,1E,06,90,C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,E1,06,0C,1992
1180 DATA11,20,00,36,00,19,10,FB,C9,B1,01,A0,00,ED,42,18,1261
1190 DATAC2,B1,01,60,00,ED,42,18,BA,01,01,01,00,E2,00,00,1210
1200 DATA01,00,3F,F0,4E,AA,55,C4,03,00,0F,C0,0C,C0,4C,30,1371
1210 DATA30,30,40,30,00,44,00,00,00,00,3C,00,FF,E8,2A,FF,1120
1220 DATA83,40,0C,14,03,00,00,C0,00,30,00,44,00,00,00,00,538
1230 DATA30,00,3C,00,FF,E8,55,FF,0A,A0,00,00,00,00,00,00,1105
1240 DATA00,00,00,00,00,00,01,16,40,10,04,3E,3A,2A,0C,03,284
1250 DATA0C,0C,30,A0,22,53,4D,32,30,30,30,43,34,22,00,00,773
1260 DATA00,10,28,37,48,FA,E8,34,24,51,08,00,0,0,0,0,842
2000 REM ｱﾅﾀﾉ ﾀﾒﾆ 1
2010 REM+++ｵﾓﾅ ﾏｼﾝｺﾞ ﾙｰﾁﾝ+++
2020 REM DE00 ﾊﾞﾙｷﾘｰｦ ｶｸ
2030 REM DE42 ﾘｶﾞｰﾄｦ ｶｸ
2040 REM DE5E ﾐﾁ ｦ ｶｸ
2050 REM DE7A ﾖｺ ｽｸﾛｰﾙ
2060 REM DE92 ﾋﾞｰﾑ (ｱﾀﾙﾄ DF9Fｶﾞ                    1ﾆﾅﾙ)
2070 REM+++ｵﾓﾅ ﾜｰｸｴﾘｱ+++
2080 REM DF39,DF3A ﾊﾞﾙｷﾘｰ ｶｰｿﾙ                 DF39・・ﾀﾃ+1,DF3A・・ﾖｺ+1
2090 REM DF3B ﾍﾝｹｲ ﾌﾗｸﾞ                   1・ﾌｧｲﾀｰ,2・ｶﾞｳｫｰｸ,3・ﾊﾞﾄﾛｲﾄﾞ
2100 REM DF86,DF87 ﾘｶﾞｰﾄ ｶｰｿﾙ                   DF86・・ﾀﾃ+1,DF87・・ﾖｺ+1
```


★**問題**：ＰＲＩＮＴ文は" "の間に入れます。どんなキャラでも入りますが一つだけ入らないものがあります。何でしょう？(静岡県浜松市・**高倉真樹14才**)【**編**：編集長，いない！Dr.，いない！影さ〜ん，は知るわけない!!】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト（リスト1のあとにセーブしておく）

```
1000 GOTO1920
1010 Y=1:EN=1000
1020 REM**FIGHTER**
1030 COLOR0:LOCATE24,12:PRINTME$
:ME$="FIGHTER"
1040 COLOR1:LOCATE24,12:PRINTME$

1050 POKE&HDF3B,1:Y=INT(Y)
1060 SOUND7,&HF7:SOUND6,0:SOUND8
,8
1070 ST=STICK(0)
1080 IFST=1ANDY>1THENY=Y-1
1090 IFST=5ANDY<15THENY=Y+1
1100 IFPOINT(16,Y*12-1)<>0THEN16
40
1110 POKE&HDF39,Y:EXEC&HDE7A:EXE
C&HDE00
1120 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB1720
1130 EN=EN-2:GOSUB1420:GOSUB1500
:GOSUB1570
1140 IFSTICK(0)=3GOTO1170
1150 GOTO1060
1160 REM**GAWALK**
1170 COLOR0:LOCATE24,12:PRINTME$
:ME$="GAWALK"
1180 COLOR1:LOCATE24,12:PRINTME$

1190 POKE&HDF3B,2
1200 IFSTRIG(0)=0ORY<2GOTO1220
1210 Y=Y-1:SOUND7,&HF7:SOUND6,30
:SOUND8,10:EN=EN-9:GOSUB1570:GOT
O1230
1220 SOUND7,&HFF:IFY<15THENY=Y+0
.2
1230 Y2=INT(Y):IFPOINT(16,Y2*12-
1)<>0THEN1640
1240 POKE&HDF39,Y:EXEC&HDE7A:EXE
C&HDE00
1250 GOSUB1420:GOSUB1500
1260 ST=STICK(0)
1270 IFST=3GOTO1310
1280 IFST=7GOTO1030
1290 GOTO1200
1300 REM**BATTROID**
1310 COLOR0:LOCATE24,12:PRINTME$
:ME$="BATTROID"
1320 COLOR1:LOCATE24,12:PRINTME$

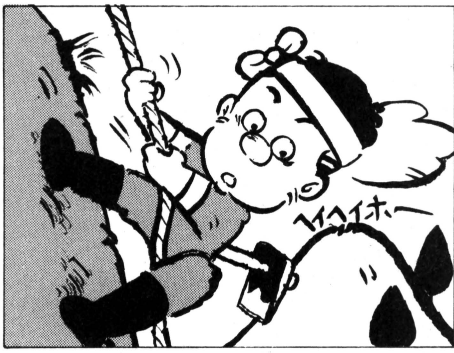
1330 POKE&HDF3B,3:Y=INT(Y):SOUND
7,&HFF
1340 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB1720
1350 IFPOINT(17,Y*12+1)=0THEN164
0
1360 IFPOINT(16,Y*12-1)<>0THEN16
40
1370 POKE&HFD39,Y:EXEC&HDE7A:EXE
C&HDE00
1380 GOSUB1420:GOSUB1500
1390 IFSTICK(0)=7GOTO1170
1400 GOTO1340
1410 REM**ちょうじ゛くうへいき**
1420 IFG=1GOTO1450
1430 IFINT(RND(1)*50)=0THENLOCAT
E21,0:PRINT"*":G=1:G2=22:RETURN
1440 RETURN
1450 G2=G2-1:IFG2>1THENRETURN
1460 SOUND7,&HF5:SOUND6,31:PLAY"
sm20000c1","sm20000o7c1"
1470 FORI=0TO20:LX=RND(1)*200:LY
=RND(1)*180:LINE(4,4)-(LX,LY),1
1480 NEXTI:GOTO1820
1490 REM**リガ゛ートとじ゛めん**
1500 RN=INT(RND(1)*RO)
1510 RO=RO-0.03:IFRO<3THENRO=3
1520 IFRN=0ANDYP>2THENYP=YP-1
1530 IFRN=1ANDYP<15THENYP=YP+1
1540 IFRND(1)*10<1THENPOKE&HDF86
,YP:EXEC&HDE42
1550 POKE&HDF86,YP+1:EXEC&HDE5E:
RETURN
1560 REM**エネルギ゛ーひょうじ゛**
1570 COLOR0:LOCATE25,6:PRINTE2:C
OLOR1:LOCATE25,6:PRINTEN" ":E2=E
N
1580 IFEN<=0GOTO1640
1590 RETURN
1600 REM**スコアひょうじ゛**
1610 COLOR0:LOCATE25,3:PRINTS2:C
OLOR1:LOCATE25,3:PRINTSC:S2=SC
1620 RETURN
1630 REM**ぶ゛つかった**
1640 POKE&HDF39,Y:EXEC&HDE7A:EXE
C&HDE00
1650 SOUND7,&HF5:SOUND6,5:PLAY"s
m9000c1","sm9000o1c1"
1660 LOCATE1,Y-1:PRINT"x"
1670 FORI=0TO50:COLOR,,1:COLOR,,
2:NEXTI
1680 LOCATE26,9:COLOR0:PRINTVA:V
A=VA-1:LOCATE26,9:COLOR1:PRINTVA

1690 IFVA<=0GOTO1820
1700 GOSUB1500:EXEC&H1BB3:GOTO10
10
1710 REM**ビ゛ーム**
1720 EXEC&H1BB3:SOUND6,15:EXEC&H
DE92
1730 IFPEEK(&HDF9F)=0THENRETURN
1740 SC=SC+10:POKE&HDF9F,0:GOSUB
1610
1750 IFG=1ANDPEEK(&HDF3B)=1THENG
=0
1760 IFSC>=500ANDSF=0GOTO1780
1770 RETURN
1780 EXEC&H1BB3:PLAYM$(13):SF=1
1790 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO1790
1800 SC=SC+INT(RND(1)*1000):GOSU
B1610:RETURN
1810 REM**GAME OVER**
1820 EXEC&H1BB3:PLAYM$(12):G=0
1830 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO1830
1840 EXEC&H1058
1850 COLORC:LOCATE9,5:PRINT"GAME
 OVER"
1860 PRINTTAB(6)"PUSH RETURN KEY
"
1870 IFINKEY$=CHR$(13)THENEXEC&H
1BB3:GOTO2090
1880 IFC=0THENC=1:GOTO1900
1890 C=0
1900 GOTO1850
1910 REM**しようせつめい・デ゛モ**
1920 DIMM$(13):A=RND(-TIME)
1930 SCREEN4,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:COLOR1,0,2:CLS
1940 PRINT" わたしの かね パ゛イロット ケ゛ーム
":PRINTTAB(20)"By MARSYARU"
1950 PRINT:PRINTTAB(10)"● てき ●":
PRINT"     *  ・・・じ゛くうしんと゛うた゛ん"
1960 PRINT"       ・・・リガ゛ート":PRINT

1970 PRINTTAB(10)"● バ゛ルキリー ●":PR
INT"     ・・FAIGTER  TYPE"
1980 PRINT"          ・・GAWALK    TYP
E":PRINT"         ・・BATTROID TYPE"

1990 POKE&HDF3A,5:POKE&HDF87,5
2000 POKE&HDF86,6:EXEC&HDE42
2010 FORI=1TO3:POKE&HDF39,8+I:PO
KE&HDF3B,I:EXEC&HDE00:NEXTI
2020 POKE&HDF3A,1:POKE&HDF87,22
2030 FORI=0TO13:READA$:M$(I)=A$:
NEXTI
2040 PLAY"sm9000t140l8o"
2050 LOCATE9,14:PRINT"-PUSH SPAC
E KEY-"
2060 FORI=0TO11:IFINKEY$=" "THEN
2090
2070 PLAYM$(I):NEXTI:GOTO2060
2080 REM**ゲ゛ームかいし**
2090 CLS:EXEC&H1BB3
2100 RO=30:YP=10:VA=3:G=0:SC=0
2110 COLOR1:LOCATE23,0:PRINT"+MA
CROSS+":LOCATE24,2:PRINT"SCORE"
2120 LOCATE24,5:PRINT"FUEL":LOCA
TE24,8:PRINT"VALKYRIE"
2130 GOSUB1610:LOCATE27,9:PRINT"
3"
2140 GOTO1010
2150 REM**PLAY DATA**
2160 DATA"f4.g4.rf4.b-4.r8o3b-oe
-4e-fd12c12o3b-12"
2170 DATA"orce-g4o3ab-1"
2180 DATA"ob-a-gfggo3b-offfo3b-4
b-r"
2190 DATA"r8oa-4gffdde-e-e-f4g4.
"
2200 DATA"rl4agcaggel8ffffg4g+a2
."
2210 DATA"f4a4ab-4r8fa4ab-4.rce-
e-fe-4de-2r"
2220 DATA"e-4g4.a4.r8e-g4ga2r8a4
b-o5c4ob-ab-2."
2230 DATA"r8b-o5d4.ob-4.g4f4.d2"
2240 DATA"l4e-de-l8b-e-e-de-4b-b
-b-de-4"
2250 DATA"rl4gagff8b-fl8drfgf4o3
ab-1"
2260 DATA"of4.g4.rf4.b-4.r8o3b-o
e-4e-fd12c12o3b-12"
2270 DATA"ore-gb-4ab-1.."
2280 DATA"osm9000t80l8eeefg4e4f3
.rdddef4g4e2."
2290 DATA"t160s1m9000ol8ef+gar8d
4f+4go5l4cobrbegbo5dob2g1"
3000 REM── あなたの ために 2 ──
3010 REM EXEC&H1058 はキーバ゛ッファクリア
3020 REM EXEC&H1BB3 はPLAY STOP
3030 REM FD1Bばんち は おんが゛くえんそうが
         おわると 0 になる
4000 REM
4001 REM わたしの かね パ゛イロット ケ゛ーム
4002 REM   PC-6001 (16K,32K)
4003 REM Programed by まあしゃる
4004 REM Copied by キミのなまえをかいて
4005 REM
```


★「僕のマイコンにはテンキーがないよ」といったら友人がプッシュホンを借してくれた。（長野県下高井郡・プッシュマン16才）……【影：Dr.のキー操作はみごとだ。自動販売機の前でも両手を使ってキーを押してた。】



PC-6001mkII(3ページ)用

つなわたり ひゃくしょうゲーム

子雀　くるみ

はじめまして，子雀くるみですう。ある日，お百姓さんが畑のお仕事を終えて，お家へ帰ろうとしていました。帰り道には深い谷があって，いつもロープを使って渡ってるんですう。ところが，最近このあたりにいじ悪なキツネさんがでてきて，お百姓さんをだますんですよー。

ゲームのしかた

谷をロープで渡ってください。左のお家まで行くと1面クリアですう。ロープは20回まで使えるんだけど，それより多く使っちゃうとスコアが減っちゃうの。

パターンは，ぜんぶで五つあるの。スコアが高くなっても速くなんないけど，キツネさんにだまされたと思ってあそんでね。

《第1表》変数表

MN	面数
LX(N)	ロープN番のX座標
LY(N)	〃　Y　〃
M	お百姓さん
S	スコア
H	ハイ・スコア

プログラムについて

このゲームは，キー入力のところをマシン語にしたの。ベーシックだけのときより，ちょっとだけ速くなったみたい。それとね，このゲームにはかくれキャラクタがあるの。うそだと思ったら，探してみてくださいね。

キー操作

お百姓さんは，カーソル・キーの左右で動きます。ロープの移動は，シフト・キーを押しながらカーソル・キーの上下左なんですう。

CHECKER FLAG

編集長：なかなかホノボノとしたプログラムですね。

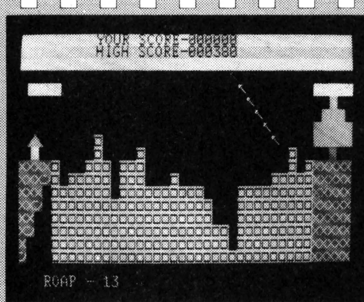
Dr.D：たまには，こういうゲームもよろしいな。

編：これ，ほんとに機械語使ってるんですか？

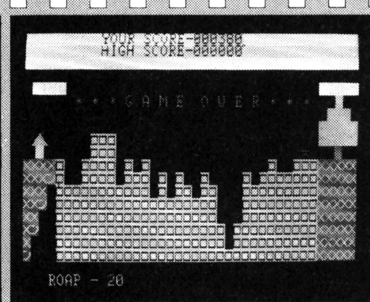
Dr.D：キー入力だけだがな。



《写真1》ブルブル～，いつ来てもコワイ谷だなや



《写真2》ヒュルル～ン，こうやってロープを投げるんだ

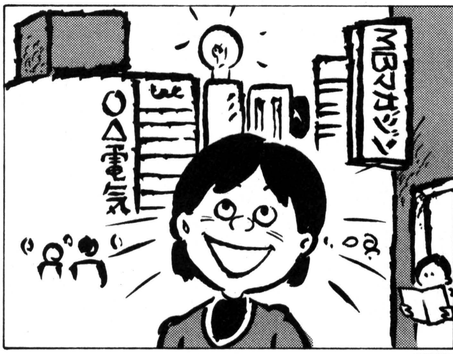


《写真3》またキツネにだまされてしまった

★僕のP8mkIIにバグつきマシン語の味を覚えさせたのが悪かった。夜は毎日家にいません。(愛媛県松山市・松本正之14才)……【編：暴走族だね。影：バイクでバグーンバグーン!!編集長はドドドーッと，こけたんヨ。】

```
100 SCREEN 2,2,2:CONSOLE0,20,0,0:COLOR,1
,2:CLS
105 GOSUB 9000
109 REM ********************************
110 CLEAR 80,&HA000:DIM L(35):DIM N(35)
120 MN=1:XX=35:M=3:BX=4:CX=4:BY=9:CY=9:S
=0
125 P$="S11M900004L8EA16EC16 L16DEFGA L8
GB16GE L16EFGAB05C"
126 L$="S11M900004L8CC16CC16 L16CCCCC L8
GG16GG L16GGGGG05C"
130 LC(0)=46:LC(1)=41:LC(2)=45
140 L(35)=10
145 REM ********************************
160 GOSUB 1000:YA=20
170 YA=20
199 REM *****  MAN PRINT ***************
200 COLOR 13,1:LOCATE 3,19:PRINT"ROAP -"
YA" ";
220 EXEC &HA0E0:X=PEEK(&HA110):GOSUB700
230 IF PEEK(&HA112)=1THEN 2000
240 IF L(X)<>Y+1THEN 500
250 XX=X:YY=Y:IF PEEK(&HA116)=0 THEN 200
260 L=2-PEEK(&HA115):YA=YA-1:LX(0)=X:LY(
0)=Y
275 FOR I=1 TO 6:LX(I)=X-I:LY(I)=LY(I-1)
+L:LX=LX(I)
279 IF LY(I)=2 THEN 400
280 LY=LY(I):IF L(LX(I))=<LY(I) THEN 400
281 PLAY"S11M9000L16N=I*5;"
285 POKE &H4400+LX+LY*40,LC(L+1):POKE &H
4000+LX+LY*40,142
290 IF L(LX(I))=LY(I)+1THEN 300
295 NEXT:GOTO 400
300 FOR J=1 TO I  :X=LX(J):Y=LY(J)
310 GOSUB 700:XX=X:YY=Y
320 POKE &HA110,X
330 NEXTJ
340 :
350 GOTO 200
400 FORJ=I-1 TO 1STEP-1:LOCATELX(J),LY(J
):PRINT" "
410 NEXT J
420 GOTO 200
500 REM ****** MAN -1 ******************
510 M=M-1:IF M=0 THEN 800
520 COLOR 13,4
530 FOR Y=Y TO 17
540 LOCATE X,Y:PRINT"大"
550 LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(219)
560 XX=X:YY=Y:K=40-Y:PLAY"S11M9000L42N=K
;
570 NEXT:S=S+YA*10
590 TALK"M SOCICYAQTA.":GOTO 160
700 REM ****** MAN SUB *****************
710 COLOR  2,1:LOCATE X,Y:PRINT"大"
720 COLOR1,11:LOCATE20,0:PRINT RIGHT$( S
TR$(S+1000000),6)
730 COLOR 2,1:LOCATE XX,YY:PRINT" "
750 RETURN
800 REM ***** END & HIGH SCORE *********
810 TALK"M30."
820 LOCATE 5,5:PRINT" * * * G A M E  O V
 E R * * * "
830 IF S<H THEN 870
840 H=S:FOR I=0 TO 2
850 PLAY"S11M900005L8GGFDCEFGFFEDEEC
860 NEXT
865 CLS:LOCATE5, 6:PRINT" TSUNAWATARI HY
AKUSYOO GAME "
870 LOCATE5,10:PRINT" Hit Speace Key !!
"
880 IF STRIG(0)=0THEN 880
890 GOTO 120
1000 REM ***** screen ******************
1005 ::::: OUT &H93,2 ::::::::
1006 COLOR ,1:CLS
1007 Y=9:YY=9
1010 LOCATE0,0:FOR C=12 TO 14:COLOR,C:PR
INTSPC(40);:NEXT
1020 COLOR1,12:LOCATE9,0:PRINT"YOUR SCOR
E- ";
1030 COLOR ,13:LOCATE9,1:PRINT"HIGH SCOR
E- ";
1040 COLOR,11:LOCATE20,0:PRINT RIGHT$( S
TR$(S+1000000),6)
1050 LOCATE20,1:PRINT RIGHT$( STR$(H+100
0000),6)
1070 X$="xxxxx"
1080 COLOR 4,2
1090 FOR I=1 TO 8:LOCATE0,I+9:PRINTLEFT$
(X$,(9-I)):NEXT
1100 FOR I=10 TO 17:LOCATE35,I:PRINTX$;:
NEXT
1110 COLOR,11
1120 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 1
1130 LOCATE38-I,I+4+J:PRINT SPC(I*2-1);:
NEXTJ,I
1140 COLOR ,2:LOCATE37,9:PRINT" "
1150 AD=&H4141
1160 POKE AD,&H8A:POKE AD+&H400,&H20
1170 POKE AD+1,&H8A:POKE AD+&H401,&H21
1180 POKE AD+40,&H85:POKE AD+&H400+40,&H
05
1190 POKE AD+41,&H85:POKE AD+&H401+40,&H
0A
1200 MI=MN-INT(MN/5)*5:IF MI=0 THEN MI=5
1205 COLOR 1,PEEK(&HA040+(MI-1)*32)
1210 FOR I=0TO30
1220 L(I+4)=20-PEEK(&HA041+(MI-1)*32+I)
1225 N(I+4)=INT(RND(1)*3)+L(I+4)
1230 IF N(I)<4 THEN N(I)=4
1240 IF N(I)>17THEN N(I)=17
1250 NEXT I:N(4)=10:N(34)=10:FOR I=4 TO
34
1260 FOR J=L(I) TO 17:LOCATEI,J:PRINTCHR
$(219):NEXTJ,I
1265 ::::::::::: OUT &H93,3 ::::::::::::
1270 FOR I=0 TO 200-MN*5:NEXT:COLOR,1
1273 ::::::::::: OUT &H93,2 ::::::::::::
1275 FORI=4TO17:LOCATE4,I:PRINTSPC(31);:
NEXT:COLOR,4
1280 FOR I=4 TO 34:FOR J=N(I) TO 17:LOCA
TEI,J:PRINTCHR$(219)
1290 NEXT J,I
1300 RESTORE 9340:FOR I=0 TO 15:READ D$:
POKE&HA110+I,VAL("&H"+D$)
1310 NEXT
1320 ::::::::::: OUT &H93,3 ::::::::::::
1330 COLOR12,16:LOCATE1,4:PRINTMN"st"
1340 LOCATE 35,4:PRINTM"men"
1350 PLAY P$,L$
1999 COLOR1,14:EXEC &HA000:RETURN
2000 REM ****** STAGE SCORE print*******
2010 COLOR 11:LOCATE 7,7:PRINT" STAGE -
"MN" SCORE "
2020 LOCATE 8,9:PRINT" SCORE ";S;" + ";M
N;"x100 !"
2030 LOCATE8,11:PRINT "BONUS - ";YA;"x 1
0 !"
2040 LOCATE8,13:PRINT "          pts..
"
2050 S=S+MN*100+YA*10
2060 FOR I=0 TO 500:NEXT
2999 MN=MN+1:GOTO 160
9000 READ D$:IF D$="XX" THEN 9030
9010 A=VAL("&H"+D$):POKE &HA000+AD,A:AD=
AD+1:TA=TA+A
9020 GOTO 9000
9030 IF TA=21450 THEN RETURN
9040 PRINT" *** BUG !! ***";CHR$(7)
9050 END
9100 REM ****** Do't Coppy (A000) ******
Break
9110 DATA CD,61,10,C6,40,FE,40,C2,0B,A0,
C9,3E,03,32,A8,FD
9120 DATA 3E,04,32,A9,FD,CD,6A,11,21,20,
A0,CD,CF,30,C9,C9
9130 DATA 4B,55,52,55,4D,49,20,4F,52,49,
47,49,4E,41,4C,81
9140 DATA 20,20,31,39,38,34,20,4D,61,72,
63,68,2E,00,00,00
9150 REM ****** Screen Data 1 (A040) ***
9160 DATA 02,0A,09,09,0A,0C,0C,0C,08,0C,
0B,0B,08,09,09,09
9170 DATA 09,09,09,09,05,05,05,09,0A,0A,
0A,0A,0A,0B,0B,0A
9180 REM ****** Screen Data 2 (A060) ***
9190 DATA 05,0A,0B,09,09,09,08,07,06,06,
03,03,06,07,08,09
9200 DATA 0A,0B,0C,03,03,0C,0D,0C,0B,0A,
0A,09,09,09,09,0A
9210 REM ****** Screen Data 3 (A080) ***
9220 DATA 14,0A,08,08,09,0A,0B,0C,0C,08,
08,08,08,08,0B,0B
9230 DATA 09,07,05,09,10,0F,10,03,03,10,
0F,0E,0D,0C,0B,0A
9240 REM ****** Screen Data 4 (A0A0) ***
9250 DATA 08,0A,0A,0C,05,05,0C,0D,0E,0C,
0C,0A,0A,09,08,07
9260 DATA 05,07,09,09,08,08,07,07,05,06,
08,07,07,07,07,0A
9270 REM ****** Screen Data 5 (A0C0) ***
9280 DATA 04,0A,0B,0C,0D,0E,0D,0C,0B,0C,
0B,0B,0A,06,05,05
9290 DATA 05,0B,0B,0C,0B,0A,04,04,04,06,
05,05,04,04,06,0A
9300 REM ****** Get Key (A0E0) *********
9310 DATA CD,61,10,E6,BC,FE,20,CA,20,A1,
FE,10,CA,40,A1,FE
9320 DATA A0,CA,60,A1,FE,88,CA,6B,A1,FE,
84,CA,76,A1,3E,00
9330 DATA 32,16,A1,C9,C9,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
9340 REM ****** Start Data (A110) ******
Break
9350 DATA 23,09,00,00,03,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
9360 REM ****** Left (A120) ************
9370 DATA 3A,10,A1,3D,FE,03,CA,30,A1,32,
10,A1,C9,C9,C9,00
9380 DATA 3E,23,32,10,A1,3E,09,32,11,A1,
3E,01,32,12,A1,C9
9390 REM ****** Right (A140) ***********
Break
9400 DATA 3A,10,A1,3C,FE,24,CA,50,A1,32,
10,A1,C9,C9,C9,C9
9410 DATA CD,CD,1B,3E,23,32,10,A1,C9,C9,
00,00,00,00,00,00
9420 REM ****** Push SP & Left (A160) **
9430 DATA 3E,02,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
9440 REM ****** Push SP & Down (A16B) **
9450 DATA 3E,01,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
9460 REM ****** Push SP & Up   (A176) **
9470 DATA 3E,03,32,15,A1,3E,01,32,16,A1,
C9
9495 DATA XX
```


★おーい神奈川県平塚市の浜岳中学２年生のみなさん！顔も運動も勉強もダメな僕が転校していきます。ヨロシク！（栃木県小山市・**富東俊介14才**）……**【影**：転校のあいさつで影の友達だと言ったらいいよ。**編**：ブルブル。**】**



PC-8001/mkII/8801(Nベーシック)用

秋葉原商業戦争

土屋　保宣

内容

秋葉原電気街でくり広げられていた「安売り競争」が激化し,「秋葉原商業戦争」とウワサされはじめた。各店頭では,店員がメガホンを持っての客寄せに必死になっている。というわけで,あなたは秋葉原でできるだけ安く買いものをしてください。

遊びかた

1.買いたい物の標準価格を入力(100～9999円)する。
2.すると,各店が安売り価格で客寄せをする。
3.そして,好きな店(普通は安い店)へ行って……
　a.値切る。「仕事の邪魔だ」と言われたらアウト。アウトになる確率は,割引率に比例して高くなる。値切れたら,さらに値切るか買うか,でなければ店を出る。
　b.買う。残りの持ち金(以下「残高」と略)から安売り価格分だけ引かれ,標準価格がスコアにプラスされる。
　※　テン・キー操作によって,店を出ることができる。
4.買いものをしたあと,またはアウトになったときは1にもどる。
5.アウトになる時
　a.値切るのを失敗した時

《第1表》プログラムのしくみ

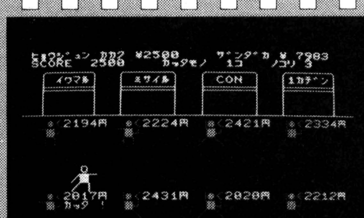
10～	初期値
140～	画面
400～	キー入力
480～	店に行ってから
640～	データのプリント
680～	買う
870～	値切る
920～	アウト
970～	エンド
1120～	タイトル

《第2表》変数表

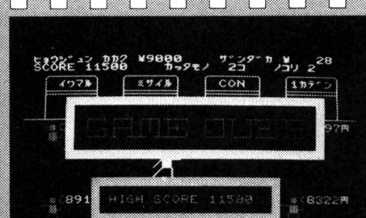
HK＝標準価格
KC%(　)＝各店の安売り価格
WA＝各店の割引率
ZK＝残高
RE＝残り
SH＝買物をした回数



《写真1》なんだこのタイトルは!?



《写真2》おっ,にぎやかな秋葉原の電気街だ



《写真3》ふーっ,つかれたよ

★OFができたころ「ベーマガがなくなったら」というハガキが多かった。今こんなに立派になって僕はうれしい。(愛知県名古屋市・**ベーマガを見守る少年**)……【**編**:(感激して)ありがとう!!今年はもっと大きくなるぞ!!】

b. 残高以上の買物をした時

6. ゲーム・エンドになる時

a. アウト3回

b. 残高が100円以下になった時

※　残高が0円の時，ピタリ賞がもらえる。はじめの持ち金（残高）は1万円。

操作方法

テンキー[8][2][4][6]で上下左右です。

値切る……スペース・キーです。

買う………リターン・キーです。

CHECKER FLAG

編：東京の秋葉原は，もうみなさんもよく知ってますよね。ところで，秋葉原は〝アキハバラ〟なのか〝アキババラ〟なのか，どっちでしょう？

Dr.D：アキババラは方言だな。一般的にはアキハバラさ。

秋葉原商業戦争のプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
20 DIM C$(1),T$(1),KC%(8),WA(8):HS=0
30 I$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
40 C$(0)=" o "+I$+"▔█＼"+I$+" |＼"
50 C$(1)=" o "+I$+"／█▔"+I$+"／| "
60 T$(0)=" |●<"+I$+" █┘"+I$+"／ ＼"
70 T$(1)=" ●<"+I$+"▔█┘"+I$+" || "
80 C0$="   "+I$+"   "+I$+"   "
90 GOTO 1120
100 SC=0:ZK=10000:SH=0:RE=3:C1=0:T1=0
110 ':::::::::: START ::::::::::
120 PRINTCHR$(12):LOCATE 7,9:COLOR 7:PRINT "ｻﾞﾝﾀﾞｶ ¥";ZK
130 LOCATE 7,12:INPUT"ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ｶｶｸ";HK:IF HK<100 OR HK>9999 THEN 130
140 '::::::::: SCREEN :::::::::
150 X=36:Y=12:PRINTCHR$(12);
160 COLOR 6:LOCATE 0,2:PRINT "   ╭──────╮  ╭──────╮  ╭──────╮  ╭──────╮  "
170 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
180 PRINT "   ╞══════╡  ╞══════╡  ╞══════╡  ╞══════╡  "
190 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
200 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
210 PRINT "───┴──────┴──┴──────┴──┴──────┴──┴──────┴──"
220 LOCATE 0,19:PRINT "───┬──────┬──┬──────┬──┬──────┬──┬──────┬──"
230 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
240 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
250 PRINT "   ╞══════╡  ╞══════╡  ╞══════╡  ╞══════╡  "
260 PRINT "   │      │  │      │  │      │  │      │  "
270 PRINT "   ╰──────╯  ╰──────╯  ╰──────╯  ╰──────╯";
280 RESTORE340
290 FOR I=3 TO 30 STEP 9
300 READ J$,K$
310 LOCATE I,3:COLOR 5:PRINT J$;
320 LOCATE I,23:COLOR 5:PRINT K$;
330 NEXT
340 DATA " ｲﾜﾏﾙ"," 99  "," ﾐｻｲﾙ"," REM "," CON ","LAOｯX","1ｶﾃﾞﾝ"," ﾖﾖﾑﾗ"
350 GOSUB640
360 GOSUB610
370 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT C$(C1);:C1=1-C1
380 FOR I=1 TO 8:WA(I)=RND(1)*.2:KC%(I)=HK-HK*WA(I):NEXT
390 COLOR 3:I0=1:FOR I=8 TO 16 STEP 8:FOR J=5 TO 32 STEP 9:LOCATE J,I:PRINT USIN
G"####円";KC%(I0):I0=I0+1:NEXT:NEXT
400 ':::::::::: MAIN ::::::::::
410 I0=INP(0):I1=INP(1):X0=0:Y0=0:IF I1=255 AND I0=255 THEN GOSUB 610:GOTO 410
420 IF I0=239 AND X>1 THEN X0=-1:Y0=0
430 IF I0=191 AND X<36 THEN X0=1:Y0=0
440 IF I0=251 AND X MOD 9=6 THEN X0=0:Y0=1
450 IF I1=254 AND X MOD 9=6 THEN X0=0:Y0=-1
460 LOCATE X,Y:PRINT C0$:X=X+X0:Y=Y+Y0:LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT C$(C1):BEEP1:BEE
P0:C1=1-C1:GOSUB 610
470 IF Y=12 THEN 410
480 ':::::::::: ﾐｾ ﾆ ﾊｲﾙ ::::::::::
490  IF Y>12 THEN ST=4:N=20 ELSE N=6:ST=0
500  ST=ST-(X>4)-(X>13)-(X>22)-(X>31)
510 IF ST>4 THEN M=(ST-4)*9-6 ELSE M=ST*9-6
520 COLOR 4:LOCATE M,N:PRINT "ｶｲﾏｽｶ";:FOR I=0 TO 50:BEEP I MOD 2:NEXT
530 FOR I=0 TO 500:NEXT
540 IF Y>12 THEN N=16 ELSE N=8
550 LOCATE M-1,N:COLOR 2:PRINT T$(T1);:T1=1-T1
560 IF INP(9)=191 THEN 870
570 IF INP(1)=127 THEN 680
580 IF INP(0)=251 AND Y<12 THEN LOCATE M,6:PRINT "     ";:GOTO 410
590 IF INP(1)=254 AND Y>12 THEN LOCATE M,20:PRINT "     ";:GOTO 410
600 FOR I=0 TO 12:BEEP I MOD 3:NEXT:GOTO 550
610 ':::::::::: ﾃﾝｲﾝ ::::::::::
620 COLOR 2:FOR I=2 TO 29 STEP 9:LOCATE I,8:PRINT T$(RND(1)*2);
630 LOCATE I,16:PRINT T$(RND(1)*2);:NEXT:BEEP1:BEEP0:RETURN
```

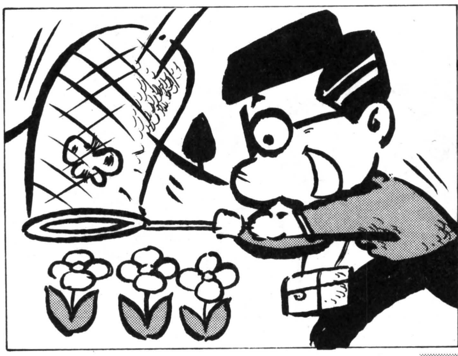


★ポールポジションIIで初めて名前が書けたが2分後弟に消された。私は影ほどでもないが不幸な人間だ。(広島県安芸郡・**土井洋征**)……【**影**：なぜ私ほどでもないのだ？**編**：影さんは人を安心させるんだ。エライッ!!】

```
640 '::::::::: DATA PRINT :::::::::
650 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINTUSING" ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ｶｶｸ ¥####     ｻﾞﾝﾀﾞｶ ¥#####";HK;ZK
660 PRINTUSING" SCORE #####     ｶｯﾀﾓﾉ ##ｺ   ﾉｺﾘ #";SC;SH;RE
670 RETURN
680 '::::::::::: BUY ::::::::::
690 LOCATE M+2,N+1:COLOR 6:PRINT "ｶｯﾀ !";
700 FOR I=0 TO 100:BEEP I MOD 5:NEXT
710 IF ZK>=KC%(ST) THEN 760
720 FOR I=0 TO 500:NEXT
730 LOCATE M+2,N+2:COLOR 4:PRINT "ｳﾚﾏｾﾝ";:BEEP:BEEP
740 RE=RE-1:GOSUB 640
750 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 960
760 SC=SC+HK:ZK=ZK-KC%(ST):SH=SH+1
770 IF ZK<>0 THEN 840
780 FOR I=1 TO 5
790 LOCATE 7,12:PRINTUSING "ﾋﾟﾀﾘ ｼｮｳ ####";INT(HK/2)
800 FOR J=0 TO 100:BEEP J MOD 5:NEXT J
810  LOCATE 7,12:PRINT "                    ";
820 FOR J=0 TO 200:NEXT J
830 NEXT I
840 GOSUB 640
850 FOR I=0 TO 2000:NEXT
860 IF ZK<100 THEN 970 ELSE 110
870 ':::::::::::: ﾈｷﾞﾙ ::::::::::
880 WA(ST)=WA(ST)+RND(1)*.05:IF RND(1)<WA(ST)*1.5 THEN 920
890 KC%(ST)=HK-HK*WA(ST)
900 COLOR 3:LOCATE M+2,N:PRINTUSING"####円";KC%(ST);
910 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 550
920 '::::::::::: OUT ::::::::::::
930 LOCATE M+2,N+1:COLOR 1:PRINT "ｼｺﾞﾄﾉ";:LOCATE M+2,N+2:PRINT "ｼﾞｬﾏﾀﾞ";
940 RE=RE-1:GOSUB 640
950 FOR I=0 TO 2000:NEXT:BEEP
960 IF RE>0 THEN 110
970 '::::::::::: END ::::::::::
980 LINE(5,5)-(33,11),"■",6,B
990 LINE(6,6)-(32,10)," ",BF
1000 LOCATE 6,7:COLOR 2:PRINT " ┌─┐┌─┐┌┬┬─┐  ┌─┬ ┬┬─┬─┐ "
1010 LOCATE 6,8:PRINT " │ ┐├─┤│││├  │ ││ │├ ├┬┘ "
1020 LOCATE 6,9:PRINT " └─┘┴ ┴┴┴┴─┘  └─┘└─┴─┴┴┘ "
1030 IF HS<SC THEN HS=SC
1040 LINE(8,14)-(28,18),"■",4,B
1050 LINE(9,15)-(27,17)," ",BF
1060 LOCATE 9,16:COLOR 1:PRINTUSING" HIGH SCORE ##### ";HS
1070 LINE (10,20)-(23,24),"■",5,B
1080 LINE(11,21)-(22,23)," ",BF
1090 LOCATE 11,22:COLOR RND(1)*7+1:PRINT " PUSH [y/n] ":I$=INKEY$
1100 IF I$="y" THEN 1120
1110 IF I$="n" THEN END ELSE BEEP1:BEEP0:GOTO 1090
1120 '::::::::: TITLE ::::::::::
1130 PRINTCHR$(12):COLOR 5
1140 PRINT "    ／        ─┼─┼─    ┌────"
1150 PRINT "   ／ │       ─┼─┼┼─   │┌─┴─┐"
1160 PRINT "  ／│＼│／     │ └┘     │├───┤"
1170 PRINT "  ─┼─ │       └───     │└─┬─┘"
1180 PRINT "  ／│＼ │      ──┼──    │  │  "
1190 PRINT "  │││／＼      ／│＼    │ ／│＼"
1200 PRINT "  ││∨  ＼    ─／ │ ＼─  ┘／ ┘ ＼"
1210 LOCATE 0,10:COLOR 3
1220 PRINT " ──┬─┬──   ＼│ │／   ││／│    ／┐  "
1230 PRINT "   │ │    ─┬─┬─┬─   ┌┐ ┘＼   ┌─┬┐ "
1240 PRINT " ┌─┼─┼─┐  ─┴─┴─┴─   ├┼┤┌    ─┼─┼─"
1250 PRINT " ├─┘ └─┤    ─┼─     ├┼┤│    ─┼─┘ "
1260 PRINT " │ ┌─┐ │    ─┼─    ─┼─│／     │  "
1270 PRINT " │ │ │ │    ／│＼     │ ╳      │  "
1280 PRINT " │ └─┘ │  ─／ │ ＼─   │／＼   ─┘  "
1290 LOCATE 7,19:PRINT "ｾﾂﾒｲ ﾊ ｲﾘﾏｽｶ [y/n]"
1295 LOCATE 25,23:COLOR 7:PRINT "By Y.Tsuchiya"
1300 I$=INKEY$:IF I$="n" THEN 100
1310 IF I$="y" THEN 1320 ELSE 1300
1320 PRINTCHR$(12):COLOR 2
1330 PRINT " ♠  ﾊｼﾞﾒﾆ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ｶｶｸ ｦ INPUT ｼﾏｽ｡"
1340 PRINT "    ｽﾙﾄ ｶｸﾃﾝﾃﾞ ﾔｽｳﾘ ｷｮｳｿｳ ｦ ｶｲｼ ｼﾏｽ｡"
1350 PRINT "    ｿｺﾃﾞ ﾃﾞｷﾙﾀﾞｹ ﾔｽｸ ｶｲﾓﾉ ｦ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1360 PRINT "    ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ｶｶｸ ﾊ 100円 ｶﾗ 9999円 ﾉｱｲﾀﾞ"
1370 PRINT:COLOR 4
1380 PRINT " ♠  ｱﾏﾘ ｼﾂｺｸ ﾈｷﾞﾙﾄ ｼﾞｬﾏﾓﾉ ｱﾂｶｲ ｻﾚ OUT"
1390 PRINT "    ﾏﾀ ｻﾞﾝﾀﾞｶ ｲｼﾞｮｳﾉ ｶｲﾓﾉ ｦ ｼﾃﾓ OUT"
1400 PRINT "    OUT 3ｶｲ ﾃﾞ END"
1410 PRINT:COLOR 5
1420 PRINT " ♠  ﾊｼﾞﾒ ﾉ ﾓﾁｷﾝ ¥10000"
1430 PRINT "    ｻﾞﾝﾀﾞｶｶﾞ 100円 ｲｶﾆﾅﾙﾄ END"
1440 PRINT "    ｻﾞﾝﾀﾞｶｶﾞ 0円 ﾆﾅﾚﾊﾞ ﾋﾟﾀﾘｼｮｳ"
1450 LOCATE 10,14:COLOR 6:PRINT"KEY FUNCTOIN"
1460 LOCATE 17,16:PRINT "8        ﾈｷﾞﾙ ---[SPC]"
1470 LOCATE 17,17:PRINT "|"
1480 LOCATE 15,18:PRINT "4─┼─6"
1490 LOCATE 17,19:PRINT "|"
1500 LOCATE 17,20:PRINT "2        ｶｳ  ---[RET]"
1510  LOCATE 10,23:COLOR RND(1)*7+1:PRINT "PUSH [RETURN] KEY"
1520 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 100 ELSE 1510
1530 END
```



★もし大学受験科目に「テレビゲーム」というのがあったら合格点がもう100点は上っていただろう。(東京都町田市・臼井　意18才)……【影：そうなれば私は教授になれちゃうなー。Dr.D：ワシは…。影：書庫のなか！】



PC-8001/mkⅡ/8801(Nベーシック)用

蝶ちょう

かとちゃ

はじめに

寒かった冬にもそろそろお別れして，待ちに待った春がやって来ました。

私（3？才）は，5才と3才になる2人の娘のために，何か楽しいゲームをと思い，このゲームを作ってやりました。

遊びかた

RUNすると，まずなつかしい♪ちょうちょちょうちょ菜の葉にとまれ……♪というPC君の音楽が鳴り，つづいて何やらけたたましい音で1匹の黄色いちょうがお花畑を飛びまわります。

帽子をかぶった子供がアミをもって待ちかまえています。[1]と[3]のキーで子供を動かしてください。ちょうをつかまえるには[2]のキーで，アミをふせてください。

アミをふせると，ちょうは舞い上がります。[1]のキーを押しっぱなしにしていると，ちょうは降りてきません。

つかまえるコツは，ちょうが花にとまりそうになった時に後方から「ヤッ！」と，アミをふせることです。やたらにアミをふせてもダメですよ。いらいらするだけです。

〔参考にしたもの〕

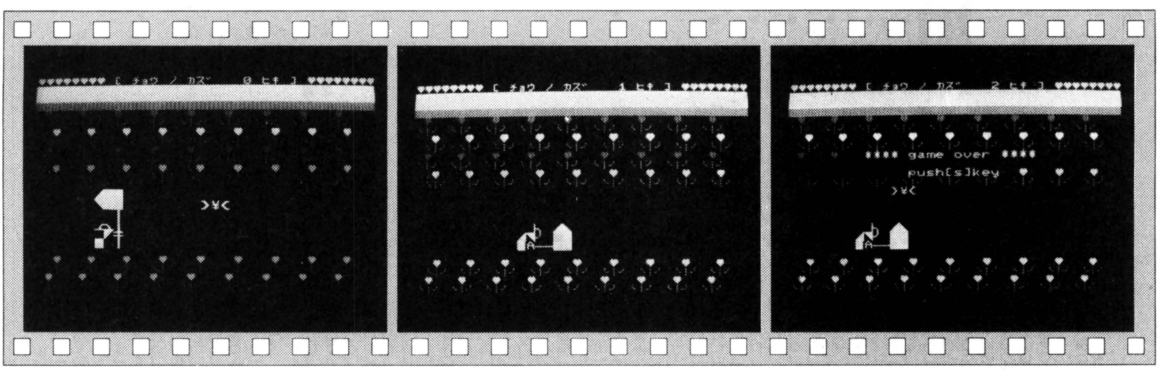
「PC－8001はるみのプログラミング・レッスン」（ナツメ社）

Oh！PC　83年5月号の 171ページ（日本ソフトバンク）

CHECKER FLAG

編：音楽がいいですね，Dr.？なつかしいでしょ！

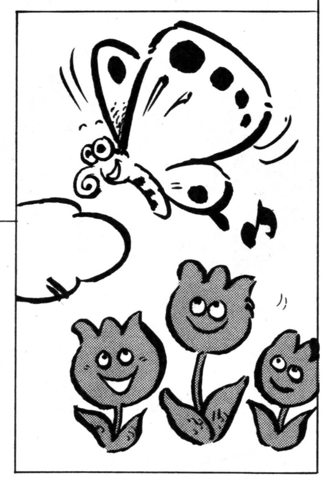
Dr.D：うーむ，10何年前に聞いたかな？……なにを言わせるんだ!! 8001には音楽機能はないけれど，BEEPを使ってちょっとしたくふうで音楽がだせるんじゃよ。ただし，カセットのリレーを使ってはだめじゃ，こわれるからな。



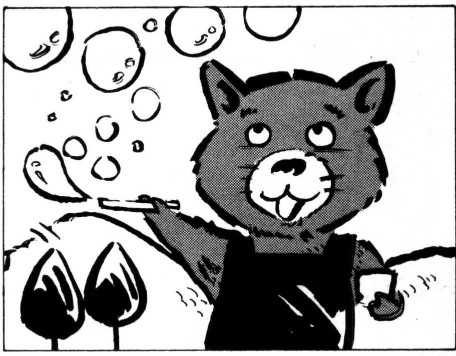
《写真1》ちょうちょっと，いた―― ドドドーッ　《写真2》やった!!つかまえたぞ　《写真3》ゲーム・オーバー

★開発室のみなさん，はやくX1用ゼビウスを発売して！ゼビウスやるのをがまんしてお金ためたんだぞー!!（茨城県行方郡・VIFAM12才）……**【開発室のおっさん：ビエ〜ン，おっさんじゃないよー！4月中旬でーす。】**

```
10 'tiyou
20 GOSUB690
30 '
40 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25
50 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);:VR=&HF302
60 LOCATE 0,1:COLOR6
70 PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥ [ ﾁｮｳ ﾉ ｶｽﾞ    0 ﾋｷ ] ♥♥♥♥♥♥♥♥";:DIM X(5),Y(5)
80 LOCATE 0,2:COLOR5:PRINT"████████████████████████████████████████";
90 LOCATE 0,3:PRINT"████████████████████████████████████████";
100 LOCATE 0,4:COLOR1:PRINT"████████████████████████████████████████";
110 LOCATE 1,11   :COLOR 6:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
120 LOCATE 1,12   :COLOR 4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
130 LOCATE 0, 9   :COLOR 2:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
140 LOCATE 0,10   :COLOR 4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
150 LOCATE 1, 7   :COLOR 7:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
160 LOCATE 1, 8   :COLOR 4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
170 LOCATE 0, 5   :COLOR 2:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
180 LOCATE 0, 6   :COLOR 4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
190 LOCATE 1,21   :COLOR 6:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
200 LOCATE 1,22   :COLOR4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
210 LOCATE 0,23   :COLOR 3:PRINT" ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥    ♥";
220 LOCATE 0,24   :COLOR4:PRINT"\|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/  \|/";
230 '
240 '
250 '*****main*****
260 I=INP(0):X=X+(I=247)*(X<31)-(I=253)*(X>0)
270 IF I=251 THEN GOTO370
280 '
290 LOCATE X,14:PRINT" ◀█     ";
300 LOCATE X,15:PRINT" ◀█     ";
310 LOCATE X,16:PRINT"   |    ";
320 LOCATE X,17:PRINT" ∩ |    ";
330 LOCATE X,18:PRINT" ﾌ‡     ";
340 LOCATE X,19:PRINT" ■ |    ";
350 GOTO430
360 '
370 LOCATE X,14:PRINT"         ";
380 LOCATE X,15:PRINT"         ";
390 LOCATE X,16:PRINT"         ";
400 LOCATE X,17:PRINT"    ﾄ ▲  ";
410 LOCATE X,18:PRINT"  ◢ﾌ ■  ";
420 LOCATE X,19:PRINT"  ■A—■  ";
430 '
440 '
450 IF PEEK(B*120+A*2+VR+2)=135 AND B>17 THEN BEEP1  ELSE GOTO500
460 FOR I=1 TO 2000:NEXT
470 LOCATE A,B:PRINT"    ":S=S+1
480 LOCATE 21,1:PRINTUSING"###";S
490 BEEP0:A=0:GOTO580
500 LOCATE A,B:PRINT"    "
510 A=A+(RND(1)*3-1)-(A=1)+(A=34)
520 IF A<5 THEN A= 12
530 IF A>33 THEN A= 4
540 B=B+(RND(1)*3-1)-(B=2)+(B=20)
550 IF I=251 THEN B=13
560 IF B<13 THENB=19
570 LOCATE A,B:COLOR6:PRINT">¥<";
580 COLOR5:BEEP1:BEEP0
590 TI=TI+1
600 IF TI>300 THEN 650
610 GOTO250
620 '
630 '
640 '***** game over *****
650 LOCATE 9,9:PRINT"**** game over ****";SPC(64);"push[s]key"
660 TI=0:WAIT4,8,255:RUN 40
670 '
680 '
690 '****** terma song ******
700 S=1 'speed
710 N=15'data suu
720 DIMT(100),C(100)
730 FOR I=&HA000 TO&HA02A
740 READ A$
750 D=VAL("&H"+A$)
760 POKE I,D
770 NEXT
780 DEFUSR=&HA000
790 FOR K=1 TON
800 READ T(K)
810 NEXT
820 FOR K=1 TON
830 C=10000  /T(K)+5
840 '
850 POKE &HB000,T(K)MOD256
860 POKE &HB001,T(K)¥256
870 POKE &HB002,CMOD256
880 POKE &HB003,C¥256
890 X=USR(0):FOR J=1 TO S :NEXT
900 NEXT:WIDTH40:RETURN
910 '
920 DATA e5,c5,f5,ed,4b,02,b0
930 DATA cd,13,a0,0b,79,b0
940 DATA 20,f8,f1,c1,e1,c9
950 DATA 3e,20,d3,40,cd,22,a0
960 DATA 3e,00,d3,40,cd,22,a0,c9
970 DATA 2a,00,b0,2b,7c,b5,20,fb,c9
980 DATA 21, 25, 25, 25, 24, 28, 28
990 DATA 28,32,28,25,24,21,21,21
1000 RETURN
```



★ＦＭ－７ユーザーのみなさん。ＭＯＮ⏎ Ｇ8500⏎ とするとメモリがふえますぞー！（京都府宇治市・**パチキのの上**）……【**編**：これはメモリが増えたのでなく暴走してしまってるのです。プログラムの入力はできませんぞ。】



PC-8001mkII用

NINJIN レスキュー

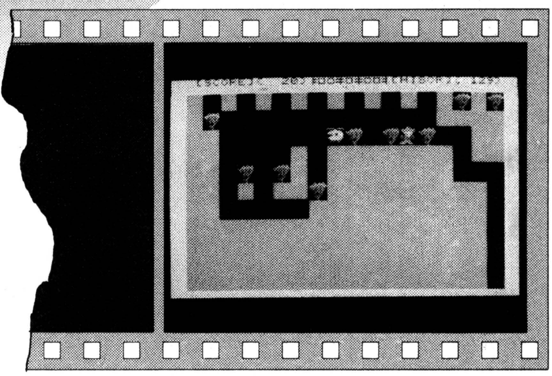
メメタくん

ゲ ー ム 内 容 ★ ★

モンスターにつかまらないようにして，ＮＩＮＪＩＮをすべて一番下まで落とすという，単純なゲームです。

遊 び か た ★ ★ ★

おなじみの８２４６で上下左右に動きます。ＮＩＮＪＩＮは一つ落とすごとに１点，一番下まで落とすとボーナスです。モンスターに１回つかまるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。あとは，とにかくやればわかると思います。

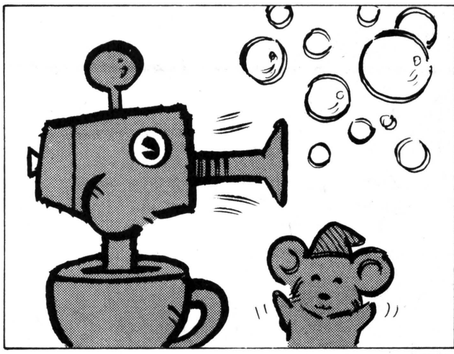


《写真１》モンスターにつかまらないようにネ！

NINJIN レスキューのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 3
20 DEFINTA-Z
30 DIM A%(34),B%(45),C%(34),J(9)
40 FOR T=0 TO 33:READA%(T):NEXT
50 FOR T=0 TO 44:READB%(T):NEXT
60 FOR T=0 TO 33:READC%(T):NEXT
70 DATA32,16,2560,128,10752,160,-21974,-24406,-21974,-24406,-21974,-24406,-253,2
55,-12544,204,13652,117,24405,16597,21845,20565,21781,20565,21765,20561,21760,80
,-22006,160,-21974,168,-16129,255
80 DATA34,17,0,0,0,10248,40,10752,-22358,0,-21846,170,-27350,23125,10624,21845,8
6,21765,21589,1280,20817,84,1280,21589,1280,21845,80,1280,16405,256,1364,64,256,
21,0,21525,0,1280,84,0,20481,0,0,16,0
90 DATA 32,16,0,0,-961,-961,960,960,-256,-16129,-241,-3841,-193,-769,-193,-1009,
3840,-1009,-256,-769,-193,-769,-241,-3841,-253,-16129,21760,85,21505,16405,21509
,20501,0,0
100 GOTO 440
110 PRINT CHR$(12)
120 S=0:N=0
130 CMD LINE(0,0)-(320,200),3,BF
140 CMD LINE(16,16)-(304,192),2,BF
150 FORT=1TO9
160 CMD PUT@(T*32,16),B%,PSET
170 J(T)=16
180 NEXT
190 COLOR0
200 X=16:Y=32:G=288:H=176:M=0
210 LOCATE2,0:PRINTUSING"[SCORE](####)        [HISOR](####)";S;HI
220 I=INP(0):IF I=239ANDX>16THENX=X-16
230 IF I=191ANDX<288THENX=X+16
240 IF I=251ANDY<176THENY=Y+16
250 IF INP(1)=254ANDY>16THENY=Y-16
260 IF STATUSPOINT(X+8,Y+8)=1THEN220
270 CMD PUT@(X,Y),A%,PSET
280 FOR T=1 TO 9
290 IF STATUSPOINT(T*32+8,J(T)+24)=0THENGOSUB400
300 NEXT
310 CMD LINE(G,H)-(G+16,H+16),N,BF
320 G1=0:H1=0:IF Y<HTHENH1=-16:G1=0:GOTO 370
330 IFX<GTHENG1=-16:H1=0:GOTO 370
340 IFY>HTHENH1=16:G1=0:GOTO 370
350 IFX>GTHENG1=16:H1=0
370 IF STATUSPOINT(G+G1+8,H+H1+8)=1THENG1=0:H1=0
380 G=G+G1:H=H+H1:IF G=XANDH=YTHEN420ELSECMD PUT@(G,H),C%,PSET:CMD LINE(X,Y)-(X+
16,Y+16),0,BF
390 BEEP1:BEEP0:GOTO 220
400 CMD LINE(T*32,J(T))-(T*32+16,J(T)+16),0,BF:J(T)=J(T)+16:IFJ(T)=176THENM=M+1:
CMD LINE(T*32,J(T))-(T*32+16,J(T)+16),1,BF:FORI=1TO20:S=S+RND(1)*10:BEEPIMOD6:LO
CATE10,0:PRINTUSING"####";S:NEXT
410 CMD PUT@(T*32,J(T)),B%,PSET:FORI=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT:S=S+1:LOCATE10,0:PRIN
TUSING"####";S:IFM=9THENBEEP:BEEP:S=S+RND(1)*100:N=2:GOTO130ELSERETURN
420 FORT=0TO70STEP4:CMD CIRCLE(X+8,Y+8),T,1:CMD SCREEN(RND(1)*2+1)+1,0,RND(1)*3:
BEEP1:BEEP0:NEXT:COLOR7:LOCATE5,10:PRINT"G A M E  O V E R":LINE(4,9)-(21,11),"■"
,2,B:CMD SCREEN2,0,6:IFS>HITHENHI=S
430 IFINKEY$=CHR$(13)THEN440ELSE430
440 CMD CLS3:COLOR7:LOCATE1,1:PRINT"
450 LOCATE1,2:PRINT"
460 LOCATE1,3:PRINT"
470 LOCATE1,4:PRINT"
480 LOCATE1,5:PRINT"
490 LOCATE1,6:PRINT"
500 LOCATE2,10:PRINT"
510 LOCATE2,11:PRINT"
520 LOCATE2,12:PRINT"
530 LOCATE2,13:PRINT"
540 LOCATE2,14:PRINT"
550 LOCATE2,15:PRINT"
560 CMD PUT@(100,130),A%,PSET:LOCATE14,17:PRINT"----- YOU":CMD PUT@(100,152),B%,
PSET:LOCATE14,20:PRINT"-- NINJIN":CMD PUT@(210,130),C%,PSET:LOCATE28,17:PRINT"-
MONSTER":CMD LINE(98,128)-(310,170),3,B
570 LOCATE5,18:PRINT"8":LOCATE2,19:PRINT"4<  ^  >6":LOCATE5,20:PRINT"2":LOCATE8,23
:PRINT"( HIT RETURN KEY ! )"
580 IFINKEY$=CHR$(13)THEN110ELSEOUT81,33:OUT81,32:GOTO 580
600 'rescue
```

★ＪＲは「グラフィックが弱い」とか「消しゴムキーボード」とかいう奴に限ってゲームしかできない。（埼玉県浦和市・**西田晴幸15才**）……【**Dr.D：**なるほど，たしかにそんな気がしないでもないな。**影：**中間色のDr.め！】



PC-8801/mkII用

シャボンダマとばそう！

橘　重隆

シャボンダマを運んで行くゲームです。風がふいているので，進む早さが違ってきますが，うまく人間を動かして下から風を追って上にあげてください。

人間を動かすのは←→キーです。

シャボンダマと人間が一致すると，シャボンダマが上にあがります。

★

★



▲福岡県筑紫野市・りん

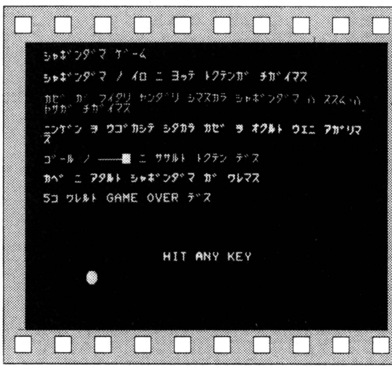
CHECKER FLAG

影：しゃぼんだまはどこへいったの？

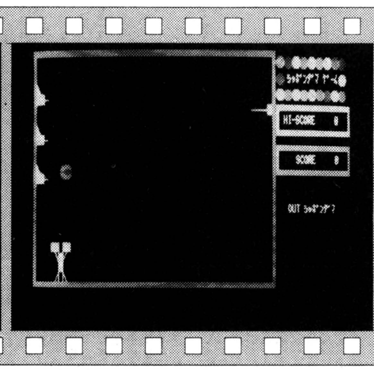
編：ああ，なつかしいなあ。わらのストローに石けんのしゃぼんだ！

影：あんたはアホか？　しゃぼんは石けんに決まっとるじゃんか！

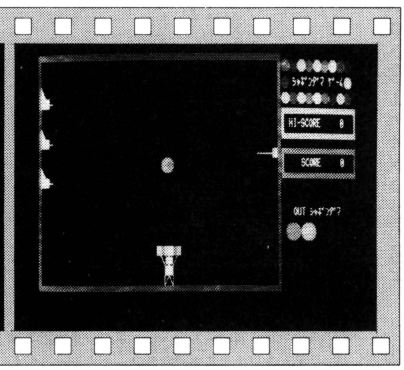
Dr.D：このゲームは，しゃぼん玉にGET文を使ってるな。プログラムに組みこむときは，データ化するのがいいんだが，簡単なものはこのようにGET文といっしょに組んでおくと便利だな。



《写真１》ゲームの説明



《写真２》パタパター，ウチワであおげ!!



《写真３》右のゴールまであと少しだ！

★このハガキ，東京についたんですね！(岩手県盛岡市・**成田亜希雄13才**)……【**影**：おっ，なつかしや。**編**：なんで？**影**：去年のおらが町で東北に行ったじゃないか。**編**：岩手のみなさんゴメンナサイ。**影**：どういう意味だ!?】

```
10    REM *****************************
20    REM *    1983 ﾈﾝ 10 ｶﾞﾂ 25 ﾆﾁ     *
30    REM *                            *
40    REM *       ﾀﾁﾊﾞﾅ  ｼｹﾞﾀｶ          *
50    REM *                            *
60    REM *       ｵﾘｼﾞﾅﾙ  NO 9          *
70    REM *                            *
80    REM *****************************
90  WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
100 COLOR 4:PRINT "ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ｹﾞｰﾑ"
110 COLOR 1:PRINT :PRINT "ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ﾉ ｲﾛ ﾆ ﾖｯﾃ ﾄｸﾃﾝｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ"
120 COLOR 2:PRINT :PRINT "ｶｾﾞ ｶﾞ ﾌｲﾀﾘ ﾔﾝﾀﾞﾘ ｼﾏｽｶﾗ ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ﾊ ｽｽﾑ ﾊﾔｻｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ"
130 COLOR 3:PRINT :PRINT "ﾆﾝｹﾞﾝ ｦ ｳｺﾞｶｼﾃ ｼﾀｶﾗ ｶｾﾞ ｦ ｵｸﾙﾄ ｳｴﾆ ｱｶﾞﾘﾏｽ":COLOR 4:PRI
NT :PRINT "ｺﾞｰﾙ ﾉ ───■ ﾆ ｻｻﾙﾄ ﾄｸﾃﾝ ﾃﾞｽ"
140 COLOR 5:PRINT :PRINT "ｶﾍﾞ ﾆ ｱﾀﾙﾄ ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ｶﾞ ﾜﾚﾏｽ":COLOR 6:PRINT :PRINT "5ｺ
ﾜﾚﾙﾄ GAME OVER ﾃﾞｽ"
150 FOR I=20 TO 600 STEP 20
160 LOCATE 15,20:COLOR U:PRINT "HIT ANY KEY"
170 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN GOTO 220
180 U=U+1:IF U>7 THEN U=1
190 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF:CIRCLE(I,180),10,U:PAINT(I,180),U,U
200 NEXT I
210 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF:GOTO 150
220 LINE(I-30,170)-(I-10,190),0,BF
230 HS=0:S=0:T=0:OC=0:GO=((24+7)¥8)*24*3+4:DIM G%(GO)
240 WIDTH 80,25:COLOR 7
250 LINE(0,0)-(486,188),4,B:LINE(6,4)-(480,184),4,B:PAINT(240,2),4,4
260 FOR I=496 TO 624 STEP 16:CB=CB+1:IF CB>7 THEN CB=1
270 CIRCLE(I,8),8,CB:PAINT(I,8),CB,CB:NEXT I
280 CIRCLE(496,20),8,CB:PAINT(496,20),CB,CB:CIRCLE(624,20),8,CB+3:PAINT(624,20),
CB+3,CB+3
290 FOR I=496 TO 624 STEP 16:CB=CB+1:IF CB>7 THEN CB=1
300 CIRCLE(I,32),8,CB:PAINT(I,32),CB,CB:NEXT I
310 LOCATE 64,2:PRINT "ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ ｹﾞｰﾑ"
320 LINE(488,40)-(639,64),3,B:LINE(492,44)-(635,60),3,B:PAINT(550,42),3,3:LINE(4
88,72)-(639,96),6,B:LINE(492,76)-(635,92),6,B:PAINT(550,74),6,6
330 LOCATE 64,15:PRINT "OUT ｼｬﾎﾞﾝﾀﾞﾏ"
340 LOCATE 1,3:PRINT "◣":LOCATE 1,4:PRINT "■■-":LOCATE 1,7:PRINT "◣":LOCATE 1,8:
PRINT "■■-":LOCATE 1,11:PRINT "◣":LOCATE 1,12:PRINT "■■-"
350 LOCATE 63,6:PRINT USING"HI-SCORE #####";HS
360 LOCATE 64,10:PRINT USING"  SCORE #####";S
370 GOSUB 590:T$=TIME$:TS=VAL(RIGHT$(T$,2)):RANDOMIZE TS
380 GY=INT(RND(1)*10+5):GOSUB 620
390 K=INT(RND(1)*3+1):ON K GOTO 400,410,420
400 CY=36:GOTO 430
410 CY=68:GOTO 430
420 CY=100:GOTO 430
430 CR=INT(RND(1)*7+1):CX=32:FOR I=1  TO 12:CIRCLE(CX+I,CY),I,CR:NEXT I:GET(CX,C
Y-6)-(CX+24,CY+6),G%
440 GOSUB 570:K2=INT(RND(1)*6+1):ON K2 GOTO 470,460,450,460,470,450
450 GOSUB 580 :GOTO 480
460 CX=CX+8:GOSUB 580:GOTO 480
470 CX=CX+8:CY=CY+8:GOSUB 580
480 IF CY<28 OR CY>147 OR CX>455 THEN GOTO 540
490 IF CX>408 AND CY-12=GY*8    THEN GOTO 630
500 A=INP(8):B=INP(10):IF A=251 THEN X=X+1 ELSE  IF B=251 THEN X=X-1
510 IF X>54 THEN X=54
520 GOSUB 600:IF X*8=CX  THEN CY=CY-8
530 GOTO 440
540 T=T+1 :IF T=5 THEN GOTO 640
550 GOSUB 570:BEEP 1:BX=(CX-4)/8:BY=(CY-4)/8:LOCATE BX-3,BY:PRINT"ﾊﾞｸﾊﾂ":BEEP 0:
FOR I=1 TO 500:NEXT I:OC=OC+30:CIRCLE(480+OC,140),14,CR:PAINT(480+OC,140),CR,CR
560 LOCATE BX-3,BY:PRINT "       ":LOCATE 55,GY:PRINT "       ":LOCATE X-1,Y:PRINT "
       ":LOCATE X-1,Y+1:PRINT "        ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT "        ":LOCATE X-1,Y
+3:PRINT "        ":GOTO 360
570 LINE(CX,CY-12)-(CX+24,CY+8),0,BF:RETURN
580 PUT(CX,CY-12),G%:RETURN
590 X=5 :Y=19
600 LOCATE X,Y:PRINT " ■  ■ ":LOCATE X,Y+1:PRINT "  |●/  ":LOCATE X,Y+2:PRINT "
■  ":LOCATE X,Y+3:PRINT " /|   ":FOR I=1 TO 10:NEXT I
610 LOCATE X-1,Y:PRINT " ■  ■ ":LOCATE X-1,Y+1:PRINT "   \●|  ":LOCATE X-1,Y+2:PRI
NT "   ■  ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT "   |\  " :RETURN
620 LOCATE 55,GY:PRINT "────■":RETURN
630 BEEP 1:GOSUB 570:FOR I=1 TO 7:CIRCLE(CX+12,CY-6),I+4,I:NEXT I:BEEP 0:SK=CR*1
0:S=S+SK:GOSUB 570:LOCATE 55,GY:PRINT "      ":GOTO 560
640 GOSUB 570:CLS 2:WIDTH 40,25:LOCATE 15,15:PRINT "GAME OVER":LOCATE 10,18:PRIN
T "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｽﾙ ････ Y":LOCATE 10,20:PRINT "       ﾔﾒﾙ ････ N"
650 A$=INKEY$:IF A$="y" OR A$="Y" THEN GOTO 680
660 IF A$="n" OR A$="N" THEN END
670 GOTO 650
680 IF HS<S THEN HS=S
690 S=0:T=0:OC=0:CB=0:GOTO 240
```


★年末にパソコンを買ったが今だに完全に打ちこんだプログラムが一つもありません。ＭＳＸの超短編を載せて‼
(福岡県北九州市・**名護屋　亘12才**)……【**影**：超短編じゃなくて超短足編だろ？**編**：ヒクヒク！**影**：タセタセ！】



PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

DOWN TOWN STORY

原田　修

ストーリー

このゲームの主人公のマイケル君は，ひょんなことからマフィアに追われてしまいました。追いつめられた彼は，持っていた爆弾でマフィアの車をやっつけることにしました。

ゲームのやりかた

テン・キーの4と6で移動，スペース・キーで爆弾を投げます。RUNするとしばらくしてデモが始まり，Sキーでスタートします。

敵の車は，方向を変えずに画面の壁のまわりを回っています。そこで車が壁の向こう側を走っている時に，タイミングを合わせて爆弾を投げて車に当ててください。

壁の上には，マフィアの下っぱの小分のジョージ君がいて，爆弾を投げるのをジャマします。あと，ジョージ君が壁の一番はしにくると，とび降りてきてマイケル君をつかまえようとします。

ゲームのコツ

車を爆発させると50点もらえますが，あることをすると100点もらえます。

ジョージ君が時々降りてきてマイケル君をつかまえようとしますが，すばやく爆弾を投げてやれば，爆発のショックでジョージ君を送り返すことができます。

参考にしたもの：ペンギンランドというGAME

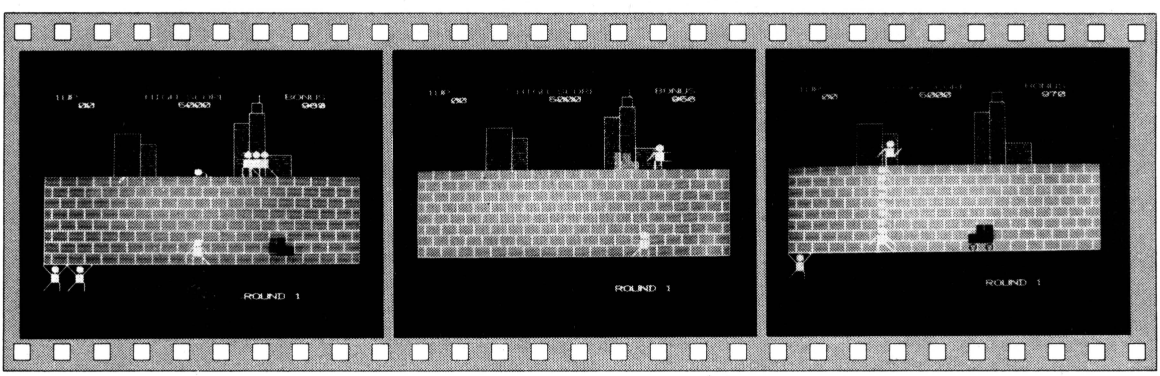
CHECKER FLAG

編：アイデアがすばらしいでしょ！

Dr.D：うむ，いいねえ！　PC－9800のテキスト・グラフィックのスーパー・インポーズをうまく使ってるな。

影：ほんと，おもしろいゲームだね。思わずこうふんしてー。

編：いつものごとく，キー・ボードがぐしょぐしょですねえ。



《写真１》爆弾を投げつけます。エイッ!!

《写真２》ドッカーン!! 爆破できたかな？

《写真３》アワワワ，もどってきちゃった！

★ナイコン族よ負けるな！ベーマガここにあり。(岩手県水沢市・**南中まじめな卓球部**)……【**影**：小林さんが言ってたね。**編**：だれ？**影**：ほら，「やれ打つな負けるな阪神ここにあり」って知らない？**編**：な～んか変な感じ！】

```
10 '*******************************************
20 '*        MICON BASIC Magazin PRESENTS          *
30 '* DOWN TOWN STORY (VOL 15)                     *
40 '*                                              *
50 '*       1984 2/24 PROGRAMED BY O.HARADA        *
60 '*                  TITLE NAMING BY K.MASUNAGA  *
70 '*******************************************
80 GOTO 790:'*** SHOKIKA JUMP ***
90 '*** MICKEAL AND BOMB ***
100 IF L=0 THEN L=1:GOTO 110 ELSE L=0:GOTO 160
110 I=INP(224):IF I=239 AND X>1 THEN LOCATE X,Y:PRINT C$;:X=X-1:GOTO 150
120 IF I=191 AND X<36  THEN LOCATE X,Y:PRINT C$;:X=X+1:GOTO 150
130 I=INP(233):IF I=191 AND B=0 THEN B=1:BX%=X:BY%=17:H=1:COLOR 1:LOCATE X,Y:PRI
NT M$(2);:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOTO 170
140 IF B=1 THEN 170
150 IF C=1 THEN C=0 ELSE C=1
160 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT M$(C);:IF B=1 THEN 170 ELSE 240
170 IF BY%=9 AND H=1 THEN H=0:LOCATE BX%,BY%:PRINT B$(2):BY%=BY%-1:GOTO 240
180 IF BY%=19 THEN B=0:GOSUB 630
190 IF H=1 THEN LOCATE BX%,BY%:PRINT B$(2);:BY%=BY%-1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 210
200 IF H=0 THEN BY%=BY%+1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 240
210 IF BC%=0 THEN BC%=1 ELSE BC%=0
220 COLOR 7:LOCATE BX%,BY%:PRINT B$(BC%);
230 '*** ENEMY SUB ***
240 FOR I=0 TO K:L(I)=L(I)-1:IF L(I)=0 THEN L(I)=LE%:GOTO 250 ELSE IF KD%(I)=1 T
HEN 340 ELSE IF M(I)=0 THEN 310 ELSE 330
250 IF KD%(I)=1 THEN 340
260 IF KX%(I)=0 OR KX%(I)=37 THEN LOCATE KX%(I),KY%(I):PRINT C$;:IF M(I)=0 THEN
M(I)=1 ELSE M(I)=0
270 IF KH%(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),KY%(I):PRINT C$;:KX%(I)=KX%(I)-1:G
OTO 310
280 IF KH%(I)=1 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),KY%(I):PRINT C$;:KX%(I)=KX%(I)+1:G
OTO 310
290 IF KH%(I)=0 AND M(I)=1 THEN KX%(I)=KX%(I)+1:GOTO 330
300 IF KH%(I)=1 AND M(I)=1 THEN KX%(I)=KX%(I)-1:GOTO 330
310 IF KX%(I)=X THEN 530
320 COLOR 0:LOCATE KX%(I),KY%(I):PRINT K$(KH%(I),JK%);:GOTO 340
330 IF (KX%(I)>BX%-2 AND KX(I)<BX%+2) AND BY%=19 AND B=1 THEN KD%(I)=1:S=S+50:KK
%=KK%-1:GOSUB 570
340 NEXT I
350 '*** JORGE ***
360 IF M>0 THEN 400
370 M=LE%*INT(RND*6):IF JX%>BX% THEN JH%=0
380 IF JX%<BX% THEN JH%=1
390 IF (JX%=1 OR JX%=36) AND JY%=7 THEN JY%=17:M=0:GOSUB 690
400 LOCATE JX%,JY%:PRINT C$;:JX%=JX%-(JH%=0)*(JX%>1)+(JH%=1)*(JX%<36):IF JK%=0 T
HEN JK%=1 ELSE JK%=0
410 IF JX%=X AND JY%=Y THEN 530
420 IF (BX%>JX%-2 AND BX%<JX%+2) AND BY%=10 AND B=1 AND H=1 AND JY%=7 THEN B=0:C
OLOR 5:LOCATE JX%,JY%:PRINT J$(2,0);:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 590 ELSE 460
430 IF BX%=X THEN GOSUB 530
440 FOR I=0 TO K:IF KD%(I)=0 AND (BX%>KX%(I)-2 AND BX%<KX%(I)+2) AND M(I)=0 THEN
 KD%(I)=1:S=S+100:BONUS%=BONUS%+100:KK%=KK%-1:GOSUB 600
450 NEXT
460 COLOR 5:LOCATE JX%,JY%:PRINT J$(JH%,JK%);:M=M-1
470 IF B=0 THEN BX%=X
480 '*** ROUND CLEAR? ***
490 COLOR 7:BONUS%=BONUS%-A:LOCATE 31,1:PRINT USING "####";BONUS%:IF BONUS%=0 TH
EN GOSUB 530
500 IF KK%=-1 THEN S=S+BONUS%:GOSUB 740:B=0:CLS:GOTO 1000
510 COLOR=(4,INT(RND*2)+4):COLOR=(5,INT(RND*2)+4):GOTO 100
520 '*** MICKEAL DIED ***
530 COLOR 1:BEEP 1:FOR I=17 TO 10 STEP -1:LOCATE X,I+1:PRINT C$;:IF C=1 THEN C=0
 ELSE C=1
540 LOCATE X,I:PRINT Y$(0,C);:FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:FOR I=11 TO 17:LOCATE X,I-
1:PRINT C$;:IF C=1 THEN C=0 ELSE C=1
550 LOCATE X,I:PRINT Y$(1,C);:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:BEEP 0:MA%=MA%-1:IF MA%=0
THEN 1090 ELSE CLS 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1020
```


★ちょっと気になるお店★

ジャスコボンベルタ上尾店(埼玉県)

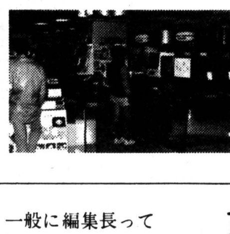
上尾市最大のパソコンショップ，ジャスコボンベルタ上尾店。ただ今ＣＶＡ事業部ではパソコン教室を開校中です。初心者から中級，上級者にいたるまで，３段階に分けてわかりやすく指導しています。また独習コースもあり，１人でもどんどん実力がつくようなシステムになっています。子供，マニアの方はもちろん，女性にも好評です。

お店には売れ筋商品の品揃えも充実させて，ユーザーのみなさんのご希望に一早く対応できるように心がけています。

ユーザーとの交流を深めるため，上尾市内の中学生対象のマイコンクラブの設置や，学校のクラブとのタイアップ的なイベントなどを予定しています。その他にも春のパソコンフェアを始め，ポケコンフェア，メーカー協賛によるＭＳＸフェア，周辺機器祭りなども今後展開していきます。

とにかくパソコンの１から10までを，安心して楽しんでもらえるよう，全員が一丸となってみなさんの来店を待っています。

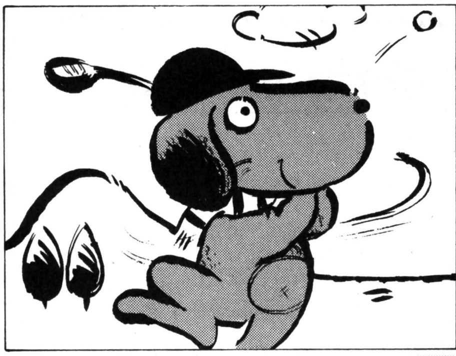
ただ今，本体購買のお客様にはソフトを割安販売しています。さらに，ベーマガ読者でパソコンをお買い上げの人に3000～5000円のソフト１本プレゼント中！



★**不思議**：ドマジメな投稿があると必ず編集長が出てくる。(愛知県刈谷市・ｍｋⅡ)……【**影**：一般に編集長ってマジメだろ。だからイメージをくずさないようにしてるだけ。ほんとはパーなんだ。**編集長**：ん？**影**：ゴルフのこと。】

```
560 '*** ENEMY CAR DIED ***
570 COLOR 2:FOR I=0 TO 9:BEEP 1:FOR J=0 TO 3:BEEP 0:LOCATE BX%-1,7:PRINT BAKUHAT
SU$(INT(RND*2));:BEEP 0:NEXT J,I:LOCATE BX%-1,7:PRINT BAKUHATSU$(2);
580 FOR I=0 TO 100:LOCATE BX%,9:COLOR 1+INT(RND*7):PRINT "50";:NEXT:LOCATE BX%,9
:PRINT "  ";:GOSUB 740:RETURN
590 COLOR 7:FOR I=BY%+1 TO 19:LOCATE BX%,I-1:PRINT B$(2);:LOCATE BX%,I:PRINT B$(
0);:FOR J=0 TO 75:NEXT J,I:LOCATE BX%,19:PRINT B$(2);:RETURN
600 COLOR 6:FOR I=0 TO 49:LOCATE BX%-1,17:PRINT BAKUHATSU$(INT(RND*2));:BEEP 1:B
EEP 0:FOR J=0 TO 3:NEXT J,I:LOCATE BX%-1,17:PRINT BAKUHATSU$(2);
610 FOR I=0 TO 100:COLOR 1+INT(RND*7):LOCATE BX%,19:PRINT "100";:NEXT:LOCATE BX%
,19:PRINT "   ";:GOSUB 740:RETURN
620 '*** CAR JUMP ***
630 FOR I=0 TO K:IF KD%(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),17:PRINT C$;:LOCATE K
X%(I),13:COLOR 0::PRINT K$(KH%(I),JK%); ELSE IF KD%(I)=0 AND M(I)=1 THEN LOCATE
KX%(I),8:COLOR 2:PRINT LEFT$(K$(KH%(I),JK%),10);
640 NEXT:BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 500:NEXT:FOR I=0 TO K:IF K
X%(I)>0 AND KX%(I)<37 THEN IF KH%(I)=1 THEN KH%(I)=0 ELSE KH%(I)=1
650 NEXT:FOR I=0 TO K:IF KD%(I)=0 AND M(I)=0 THEN LOCATE KX%(I),13:PRINT C$;:LOC
ATE KX%(I),17:COLOR 0:PRINT K$(KH%(I),JK%); ELSE IF KD%(I)=0 AND M(I)=1 THEN LOC
ATE KX%(I),8:PRINT C$;
660 NEXT:FOR I=0 TO 500:NEXT:IF JY%=17 THEN JY%=7:GOSUB 710
670 RETURN
680 '*** JORGE JUMP ***
690 COLOR 5:FOR I=6 TO 4 STEP-1:LOCATE JX%,I+1:PRINT C$;:LOCATE JX%,I:PRINT J$(J
K%,JH%);:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
700 FOR I=5 TO 17:LOCATE JX%,I-1:PRINT C$;:LOCATE JX%,I:PRINT J$(JK%,JH%);:FOR J
=0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
710 COLOR 5:FOR I=16 TO 4 STEP-1:LOCATE JX%,I+1:PRINT C$;:LOCATE JX%,I:PRINT J$(
JK%,JH%);:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
720 FOR I=5 TO 7:LOCATE JX%,I-1:PRINT C$;:LOCATE JX%,I:PRINT J$(JK%,JH%);:FOR J=
0 TO 25:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
730 '*** SCORE PRINT ***
740 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT USING "######";S:IF S>HI! THEN LOCATE 15,1:PRINT US
ING "######";S:HI!=S
750 IF S>=5000 AND F=0 THEN F=1:MA%=MA%+1:COLOR 1:LOCATE ((MA%-1)*3)+1,20:PRINT
M$(2);
760 RETURN
770 COLOR 1:LOCATE 2,0:PRINT "1UP":LOCATE 13,0:COLOR 2:PRINT "HIGH SCORE":COLOR
1:LOCATE 30,0:PRINT "BONUS":LOCATE 2,1:COLOR 7:PRINT "    00":LOCATE 17,1:PRINT "
5000":LOCATE 31,1:PRINT "1000":RETURN
780 ' *** SHOKIKA 1 ***
790 WIDTH 40,25:CONSOLE 2,22,0,1:SCREEN 0,1:DEFINT A-R:DEFINT T-Z:CLS 2:DIM G1%(
2000),G2%(100),G3%(100),G4%(2000)
800 LINE(0,0)-(0,8),7:LINE(0,9)-(31,9),7:LINE(31,8)-(31,0),7:PAINT(4,2),2,7:GET(
0,0)-(31,9),G2%:CLS 2:LINE(0,0)-(0,8),7:LINE(0,9)-(15,9),7:LINE(15,8)-(15,0),7:P
AINT(4,2),2,7:GET(0,0)-(15,9),G3%:CLS 2
810 FOR I=0 TO 4:READ RE$:FOR J=0 TO 79:LINE(J*6,I*3)-((J+5)*6,(I*3)+2),VAL(MID$
(RE$,J+1,1)),B:NEXT J,I:GET(0,0)-(473,14),G1%:CLS 2
820 DATA 11110001110010001010001001111100111001000101000100011110111110011100111
10010001,10001010001010101011001000010001000101010101100100100000001000100010100
01010001,10001010001010101010101000010001000101010101010100011100001000100010100
01001110
830 DATA 10001010001010101010011000010001000101010101001100000001000100010001011
110000100,11110001110001010010001000010000111000101001000100111100001000011100100
01000100
840 RESTORE 850:FOR I=0 TO 6:READ R1,R2,R3,R4:LINE(R1,R2)-(R3,R4),7,B:NEXT:LINE(
411,21)-(439,80),0,BF:CIRCLE(430,3),1,5
850 DATA 150,40,200,80,200,50,230,80,380,30,420,80,420,60,490,80,410,20,440,80,4
15,10,435,20,430,3,430,10
860 FOR I=8 TO 14 STEP 2:FOR J=1 TO 38 STEP 2:PUT(J*16,I*10),G2%,PSET:NEXT J,I:F
OR I=9 TO 15 STEP 2:FOR J=2 TO 37 STEP 2:PUT(J*16,I*10),G2%:NEXT J,I:FOR I=9 TO
15 STEP 2:PUT(16,I*10),G3%:PUT (608,I*10),G3%:NEXT
870 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*47)+152,INT(RND*19)*2+42),I+4:NEXT
J,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*27)+202,INT(RND*14)*2+52),I+4:NEXT
J,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*28)+382,INT(RND*24)*2+32),I+4:NEXT
J,I
880 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*49)+441,INT(RND*9)*2+62),I+4:NEXT J
,I:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 100:PSET(INT(RND*27)+412,INT(RND*29)*2+22),I+4:NEXT J
,I
890 DIM KX%(4),KY%(4),KH%(4),M(4),KD%(4):HI!=5000:DIM M$(2),B$(2),K$(1,1),J$(2,2
),Y$(1,1):A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):C$="   "+A$+"   "+A$+"   ":M$(0
)=" ● "+A$+"▔█▔"+A$+"/ | ":M$(1)=" ● "+A$+"/█\"+A$+" | \":M$(2)="\●/"+A$+" █ "+A$+
"/ | "
900  B$(0)=" ●╮":B$(1)=" ●╯":B$(2)="   ":K$(0,0)=" ██"+A$+"████"+A$+"O O":K$(0,1)
=" ██"+A$+"████"+A$+"O O":K$(1,0)="██ "+A$+"████"+A$+"O O":K$(1,1)="██ "+A$+"████"+
A$+"O O"
910 DIM BAKUHATSU$(2):A2$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):
BAKUHATSU$(0)=" ◣◢◢ "+A2$+"◥███◤"+A2$+"◢███◤":BAKUHATSU$(1)=" ◣◢◢ "+A2$+"◥▼█◤"+
A2$+"◥ ▲":BAKUHATSU$(2)="     "+A2$+"     "+A2$+"     "
920 J$(0,0)=" ● "+A$+"/█▔"+A$+" |▔":J$(0,1)=" ● "+A$+"▔█▔"+A$+" | \":J$(1,0)=" ●
"+A$+"▔█\"+A$+"▔ | ":J$(1,1)=" ● "+A$+"▔█▔"+A$+"/ | ":J$(2,0)=" ● "+A$+"/█/"+A$+"
|  "
930 Y$(0,0)="\●/"+A$+" █ "+A$+"/ \":Y$(0,1)="_●_"+A$+" █ "+A$+"▔ ▔":Y$(1,0)="\ /
"+A$+" █ "+A$+"/●\":Y$(1,1)="_ _"+A$+" █ "+A$+"▔●▔"
940 Y=17:FOR I=0 TO 4:KY%(I)=17:NEXT:JY%=7:GOSUB 770
950 '*** TITLE WRITE ***
960 GET(80,80)-(553,94),G4%:PUT(80,80),G1%,PSET:COLOR 1:LOCATE 11,13:PRINT "(C)
1983 BY JARA":LOCATE 13,23:PRINT "PUSH 'S' KEY";
970 IF INP(228)=247 THEN PUT(80,80),G4%,PSET:COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT "    00":C
LS ELSE COLOR=(1,4+INT(RND*3)):GOTO 970
980 '*** SHOKIKA 2 ***
990 F=0:K=-2:LE%=3:JX%=35:MA%=3:R=0:A=1
1000 K=K+2:R=R+1:FOR I=0 TO 4:KD%(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 2:KH%(I)=INT(RND*2):NEXT:
KH%(3)=1:KH%(4)=0:IF K=6 THEN K=0
1010 KK%=K
1020 B=0:X=18:M(0)=0:M(1)=1:M(2)=1:M(3)=1:M(4)=1:FOR I=0 TO 4:L(I)=1:NEXT:KX%(0)
=34:KX%(1)=10:KX%(2)=19:KX%(3)=1:KX%(4)=37:JX%=35:JY%=7:M=-1:BONUS%=1000
1030 IF R=4 THEN LE%=2
1040 IF R=7 THEN LE%=1
1050 IF R>9 THEN A=2
1060 COLOR 7:LOCATE 12,7:PRINT "ROUND";R;"READY!";:FOR I=0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0
TO 100:NEXT:BEEP 0:NEXT:BEEP 0:CLS
1070 COLOR 1:FOR I=1 TO (MA%-1)*3 STEP 3:LOCATE I,20:PRINT M$(2);:NEXT:LOCATE 25
,23:COLOR 7:PRINT "ROUND";R;:GOTO 100
1080 '*** GAME OVER ***
1090 COLOR 7:FOR I=1 TO 9:LOCATE 14,7:PRINT LEFT$("GAME OVER",I):BEEP 1:FOR J=0
TO 250:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:S=0:GOTO 960
```


★〈野球中継〉プロ野球中継で原選手がでてきた。「あっ，お父さんハラがでてるわよ」と姉が教えた。父はあわてず「なにを今ごろ騒いでんだ」と腹をさすった。(**エキサイティング耕運機**)……**【Dr.D：ウハウハウハ！】**



ぴゅう太(G-BASIC)用

GOLFゲーム

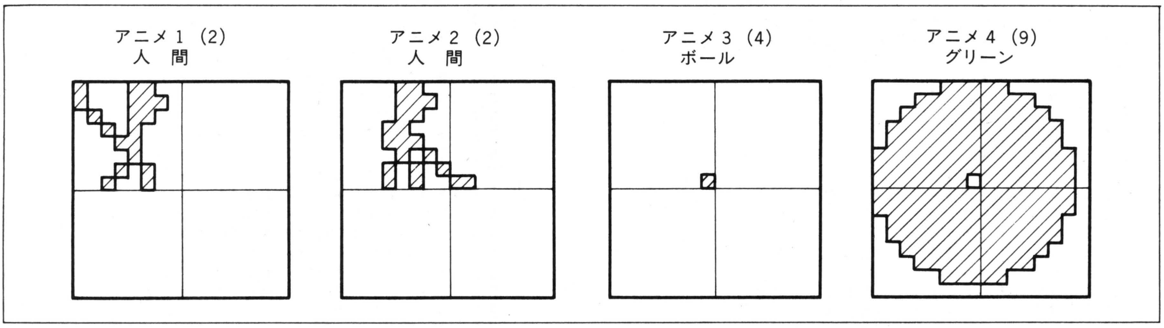
ぴゅう太くん

ご注意

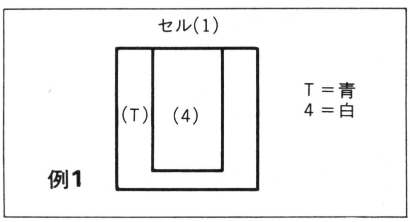
画面は，二つに分かれています。右半分は，左半分のつづきです。だからボールが左上までくると，右下へでてきます。

遊びかたとその他

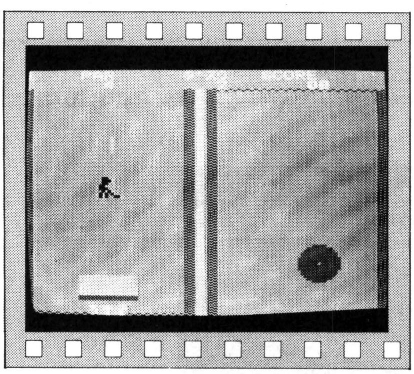
まず，コントローラ1で飛ばしたい方向を決めます(真っすぐと左右だけ)。決め終ったら，つぎは画面まん中にボールを飛ばす力の強さがあります。ちょうどよいところでコントローラ1のＳＬまたはＳＲを押すと，ボールはその力の強さだけ，前方へ飛びます。ＰＡＲ（画面左上）とありますが，そのＰＡＲ以内にホールインさせないと，ホールアウトとなってゲーム・オーバーです(再ゲームは，RTキーです)。また，ＰＡＲの横には，打数がでます。その横にはスコア（Ｐ



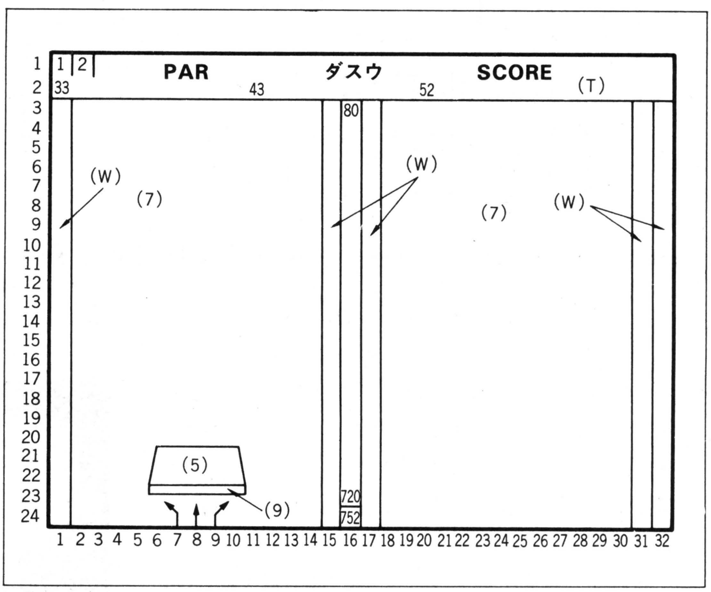
《第1図》アニメのデザイン



《第2図》セルのデザイン



《写真1》実行画面



《第3図》グラフィック作画例…セル番号をまちがえないように

★押さないで押さないで，サインは後でね。(京都府綴喜郡・没ちゃん12才)……【影：いやあ月刊マイコンの3月号でデビューしました。もう忙しくってグハハハ…。編：で次回の予定は？マ編：もうこれっきりにします。】

ARより1番少ない打数でホールインさせた場合が，1番の高得点）がでます。距離は7種類あります。7番目をホールインさせた場合は，リプレイとなり，初めにもどります（スコアはそのまま）。

注意：打ちすぎでボールがグリーンをこえた場合は，こえた分だけボールがバックします。

GRAPHIC

セル743・744・745には矢印を，左から↰↑↱というふうに描いてください。実行画面では，矢印はボールを飛ばす力の下に出ます。セル1には，例1を描いてください。

CHECKER FLAG

影：ぴゅう太でゴルフ・ゲームってあったかなあ。

編：しらじらしい会話だ。ありますよ!! ほら，みてよ！

影：ではドライバーで，スッコーン!!

編：結果は書かないほうがよろしいようで。

GOLF ゲームのプログラム・リスト

```
1  カケ  52，"          00"
2  シキ  L=153
3  シキ  Y=153
4  シキ  X=49
5  シキ  L=L-16
6  シキ  G=ランスウ（4）*8+161
7  シキ  PA=11-（L-25）／16
8  カケ  33，PA
9  シキ  D=0
10  モシ  L<>25ナラバ17  ニイケ
11  マワレ  15  I=1カラ200カンカク1
12  カケ  33，" リプレイ  ！"
13  オト  ニオン
14  カケ  33，""
15  トジル
16  2  ニイケ
17  カケ  43，""
18  シキ  T=720
19  シキ  アニメ4=イチ（L，G）
20  シキ  S=0
21  シキ  T=T+S-32
22  モシ  T<>80ナラバ24  ニイケ
23  シキ  S=64
24  シキ  アニメ2=イチ（200，260）
25  シキ  アニメ3=イチ（Y，X）
26  シキ  アニメ1=イチ（Y，X）
27  シキ  セル（T）=セル（1）
28  シキ  セル（T-32）=セル（2）
29  モシ  T=720ナラバ20  ニイケ
30  キイ  1  A，B
32  モシ  A<>1ナラバ35  ニイケ
33  シキ  SI=4
34  シキ  セル（752）=セル（744）
35  モシ  A<>3ナラバ38  ニイケ
36  シキ  SI=8
37  シキ  セル（752）=セル（745）
38  モシ  A<>7ナラバ41  ニイケ
39  シキ  SI=0
40  シキ  セル（752）=セル（743）
41  モシ  B=0ナラバ21  ニイケ
43  シキ  アニメ1=イチ（200，260）
44  シキ  アニメ2=イチ（Y，X）
45  シキ  H=Y-（752-T）／32*4
46  オト  ニオン
47  シキ  D=D+1
48  カケ  43，D
49  シキ  X=X+SI-4
51  シキ  Y=Y-1
52  オト  イチオン
53  シキ  アニメ3=イチ（Y，X）
54  モシ  Y>9ナラバ60  ニイケ
55  モシ  X>121ナラバ75  ニイケ
56  シキ  Y=177
57  シキ  X=X+128
58  モシ  D<PAナラバ21  ニイケ
59  70  ニイケ
60  モシ  Y<>Hナラバ51  ニイケ
61  モシ  D>PAナラバ70  ニイケ
62  モシ  Y<>Lナラバ75  ニイケ
63  モシ  X<121ナラバ75  ニイケ
64  モシ  X<>Gナラバ75  ニイケ
65  カケ  43，"*ホールイン！*"
66  シキ  SC=SC+（PA-D）*100+100
67  カケ  52，SC
69  3  ニイケ
70  カケ  43，"ホールアウト  ！"
71  トマレ
72  シキ  SC=0
74  1  ニイケ
75  モシ  Y>Lナラバ58  ニイケ
76  モシ  X<121ナラバ58  ニイケ
77  シキ  Y=L+L-Y
78  カケ  43，"  ウチスギ  ！"
79  マワレ  80  I=1カラ300カンカク1
80  トジル
81  カケ  43，D
82  58  ニイケ
90  オワリ
```

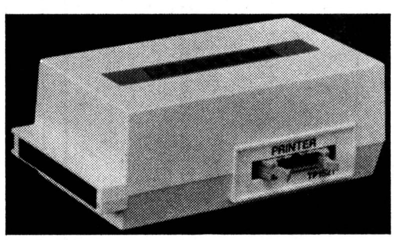
✲NEWS✲

ぴゅう太の新しいBASIC「BASIC－1」が2月上旬発売になりました。価格は7,500円です。

英文体で実数や関数もたくさん使えるようになり，機能的にはソードやタカラのM5とよく似たBASICになっています。

編：プリンタが使用できるようになりましたね。

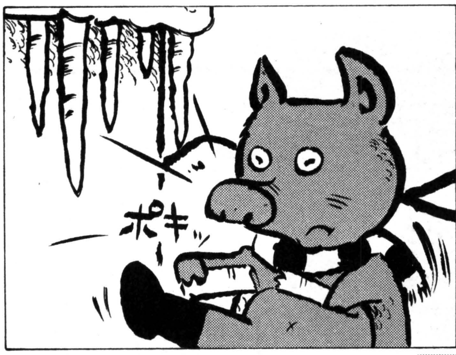
Dr.D：ふむ，ただグラフィックモードを指定すると，これらの機能が失なわれて英文のBASIC－Gになってしまうんじゃ。絵をとるか強力BASICをとるか，ユーザーにはつらいところじゃのう。



新発売の BASIC-1

★あれは何だ!?○だ!!○○○だ!!なんだ影さんか。……○に好きな言葉を入れよ。（新潟市・**田中一寿13才**）……

【**影**：なんだとはなんだ！なんだといわれて出ていくすじあいはないんだ！ああ腹へった。**編**：なんなんだ？】



SC-3000（LEVEL II）用

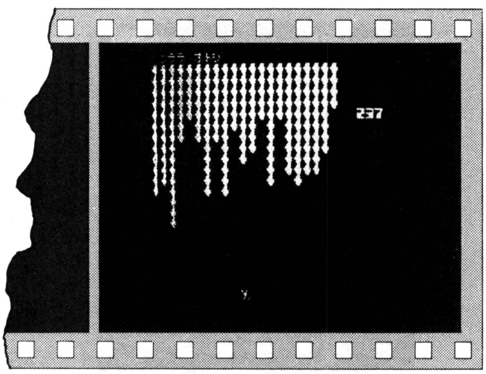
ツララ・オトシ

音位磨

このゲームは，雪山のどうくつにひ難したあなたが，熱線銃（ブラスター）を片手にツララと戦うものである。

[<][>][SPACE]にて，左右の移動と銃の発射です。から撃ちやツララが一番下まで降りてくると，ゲーム・オーバーです。

参考　月刊マイコンの「つららおとし」



《写真1》実行画面

CHECKER FLAG

影：♪ツララツララ　ツラツラノ～♪

編：なにその歌は？

影：山本リンダちゃんのヒット曲!!

編：ふるーくさ。わかりっこないよ。

Dr.D：LEVEL IIでマシン語を使った作品はめずらしいな。うん，よくできてるぞ。**リスト1**をRUNするとエラー表示がでるが，そのまま**リスト2**を入れればOKだ。

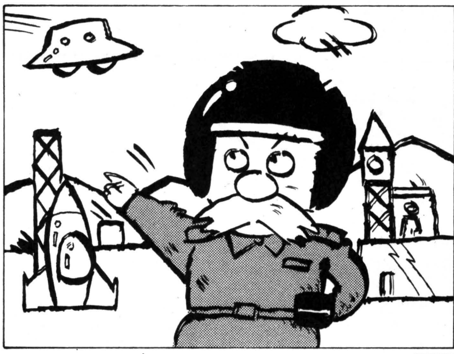
《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
1 REM :----------------:
2 REM : THE   ﾂﾗﾗ ｵﾄｼ  :
3 REM :----------------:
5 REM       for SC-3000 of L-II
6 REM       by Nekuraimer
7 REM
10 COLOR 15,4
20 READ A$,B$:PATTERNC# ASC(A$),B$:GOT
O 20
30 DATA0,F88888E8E8E8F800,1,7010107070
707000
40 DATA2,F81818F8E0E0F800,3,F80808F838
38F800
50 DATA4,8080D0D0F8303000,5,F88080F838
38F800
60 DATA6,F88080F8E8E8F800,7,F808103070
707000
70 DATA8,705050F8C8C8F800,9,F88888F838
38F800
80 DATA♦,307070F8F8787030,†,D0D0707030
282448
90 DATA6,F88880D8E8E8F800,D,F88888B8B8
B8F800
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト
（リスト1をLOAD，RUNのあと，
リスト2をLOAD，RUNします）

```
10 CLS:DIMA(20):X=9:S=0:SOUND5,3,15:SO
UND3,110,0:PRINT" ﾂﾗﾗ ｵﾄｼ"
20 R=INT(RND(1)*21):A(R)=A(R)+1:CURSOR
R,A(R):PRINT"♦":IFA(R)>21THEN70
30 CURSORX,22:PRINT" ":X=X+(INKEY$=".
")*(X<20)-(INKEY$=",")*(X>0):CURSORX,22
:PRINT"†"
40 IFINKEY$<>" "THEN20
60 IFA(X)THENCURSORX,A(X):PRINT" ":S=S
+A(X):A(X)=A(X)-1:CURSOR22,5:PRINTS:GO
TO20
70 BEEP2:CURSOR3,5:PRINT" Game Over !
 score="
80 IFINKEY$=""THEN80
90 ERASE:GOTO10
```

★ＭＳＸマッピーの４面ではじめに４段に行き１回戻ってまた４段にいき，パワードアはそのままでずっと左にキーを押すとオモロ！（東京都中野区・**うる星ポンズ14才**）……【**影**：オモロオモロ！**編**：なにが？**影**：なんで??】



SC-3000(LEVEL III)用

最終防衛ライン

山野辺　勝

ストーリー

1999年，地球は宇宙人の攻撃に苦戦していた。そしてついに，地球防衛軍の最後の反撃が開始された。すでに，火星や月面の防衛基地は破壊されていたのだ。

あそびかた

あなたは，最終防衛ライン上にある迎撃衛星に乗り，敵をやっつけます。

カーソル・キーで上下左右にスコープを移動し，スペース・キーでビームを発射します。

敵は３種類あり，タイプ１～３までの得点は，それぞれ30，80，200点になっています。敵を10基のがすとゲーム・オーバーです。

参考　ベーマガ83年５月号「オーラ・バトラー」

CHECKER FLAG

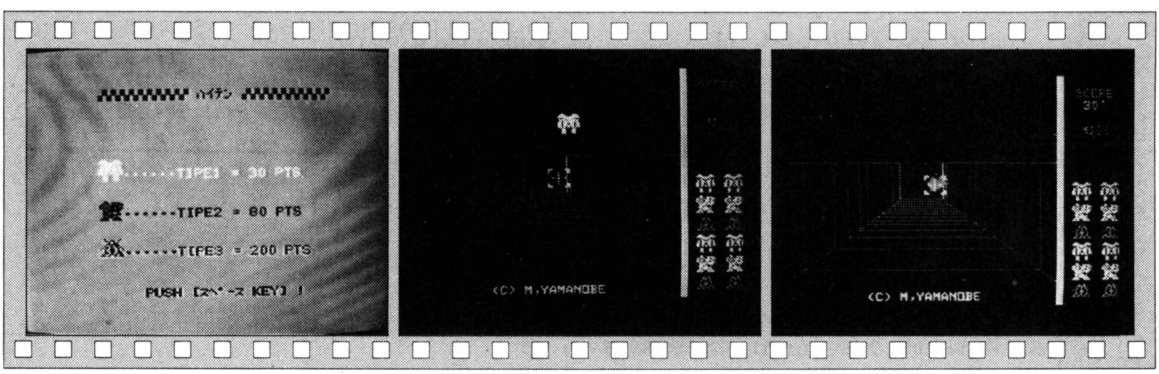
Dr.D：平凡なプログラムかな。

編：ドックの線が動かないのは残念ですね。

Dr.D：うむ，ＬＩＮＥ文を使うと時間がかかってしまうしな，ＳＣ－3000はＶＤＰにＴＭＳ－9918を使ってるから，複数の画面を持っていて，それにあらかじめ線を書いておくと，表示する画面がつぎつぎと切り変わって動いて見えるじゃろう。



by オジさん



《写真１》タイトルと得点の説明　《写真２》上から降りてくる敵を撃て‼　《写真３》ビシューン‼ボッカーン‼

★この前，マイクロキャビンでＰ66が佐渡おけさを歌ってた。ビックリ！(三重県四日市市・西　直樹11才)……
【**影**：この前，マイコンルームでDr.Dが佐渡おけさを踊ってた。いい年こいて！**Dr.D**：肩こりを直してたんだ‼】

```
10 C=12:MAG1:GOSUB 800:GOSUB 360
20 A=0:XX=102:YY=80:X1=0:Y1=0:RN=0:G=0
:SO=0:MU=16:SC=0:MI=0
33 REM ***** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ *****
40 Y1=0:X1=INT(RND(1)*100)+50
50 RN=INT(RND(1)*15)+1
60 ON RN GOTO 70,80,70,70,80,80,70,80,
70,80,70,80,70,70,90
70 SPRITE1,(X1,Y1),4,15:G=1:SO=6:GOTO
100
80 SPRITE1,(X1,Y1),8,12:G=2:SO=7:GOTO
100
90 SPRITE1,(X1,Y1),12,4:G=3:SO=10
100 IN$=INKEY$
110 IF IN$=" " THEN SOUND5,0,15:GOTO 2
60
120 SOUND4,1,10:IF IN$=CHR$(29) ANDXX>
17 THEN XX=XX-16
130 IF IN$=CHR$(30) ANDYY>15 THEN YY=Y
Y-16
140 IF IN$=CHR$(31) ANDYY<145 THEN YY=
YY+16
150 IF IN$=CHR$(28) ANDXX<172 THEN XX=
XX+16
160 SPRITE0,(XX,YY),0,10
170 MU=MU-1:SOUND1,568,MU:SOUND2,789,M
U:IF MU<=1 THEN MU=16
180 X2=INT(RND(1)*3)
190 IF X2=0 THEN X1=X1+SO
200 IF X2=1 THEN X1=X1-SO
210 Y1=Y1+SO
220 IF MI>=10 THEN 330
230 IF X1>=182 OR X1<=16 OR Y1>=160 TH
EN MI=MI+1:BLINE (215,50)-(250,60),1,B
F:CURSOR220,50:COLOR15:PRINTMI:GOTO 40

240 ON G GOTO 70,80,90
255 REM ***** ｱﾀｯﾀﾉ? *****
260 IF XX+8>=X1+4 AND XX+8<=X1+13 AND
YY+8>=Y1+4 AND YY+8<=Y1+13 THEN SPRITE
1,(X1,Y1),16,6:SOUND5,2,0:GOTO 280
270 SOUND5,2,0:GOTO 120
280 SOUND4,2,15:FOR A=0 TO 80:NEXT:SOU
ND0:IF SO=6 THEN SC=SC+30:GOTO 310
290 IF SO=7 THEN SC=SC+80:GOTO 310
300 IF SO=10 THEN SC=SC+200:GOTO 310
310 BLINE (215,20)-(250,30),1,BF:CURSO
R215,20:COLOR15:PRINTSC:GOTO 40
322 REM ***** GAME OVER *****
330 CLS:SOUND0:CURSOR90,95:PRINT"YOUR
SCORE";SC:CURSOR95,70:COLOR15:PRINT"GA
ME OVER !"
340 FOR A=0 TO 2000:NEXT:END
355 REM ***** ｾﾂﾒｲ *****
360 POKE&H9410,11:SCREEN 2,2:COLOR,11:
CLS
370 CURSOR50,20:COLOR6:PRINT"■■■■■■■■■
■ ﾊｲﾃﾝ ■■■■■■■■■■"
380 SPRITE0,(50,70),4,15
390 SPRITE1,(50,100),8,12
400 SPRITE2,(50,130),12,4
410 CURSOR60,78:COLOR15:PRINT".......T
IPE1 = 30 PTS"
420 CURSOR60,108:COLOR12:PRINT".......
TIPE2 = 80 PTS"
430 CURSOR60,138:COLOR4:PRINT".......T
IPE3 = 200 PTS"
440 CURSOR80,170:COLOR1:PRINT"PUSH [ｽﾍ
ﾟｰｽ KEY] !"
450 IN$=INKEY$:IF IN$=" " THEN 480
460 GOTO 450
477 REM ***** GAME ﾊｲｹｲ *****
480 POKE&H9410,1:SCREEN 2,2:COLOR,1:CL
S
490 LINE (200,0)-(205,191),10,BF
500 LINE (0,170)-(85,100),C
510 LINE -(85,70),C
520 LINE -(0,70),C
530 LINE (85,100)-(115,100),C
540 LINE (199,170)-(115,100),C
550 LINE -(115,70),C
560 LINE -(199,70),C
570 LINE (84,102)-(116,102),C:LINE -(1
17,70),C:LINE (82,104)-(118,104),C:LIN
E -(118,70),C
580 LINE (84,102)-(83,70),C:LINE (82,1
04)-(81,70),C
590 LINE (79,106)-(121,106),C:LINE -(1
22,70),C:LINE (77,108)-(123,108),C:LIN
E -(124,70),C
600 LINE (79,106)-(78,70),C:LINE (77,1
08)-(76,70),C
610 LINE (75,110)-(125,110),C:LINE -(1
26,70),C:LINE (71,112)-(128,112),C:LIN
E -(128,70),C
620 LINE (75,110)-(74,70),C:LINE (71,1
12)-(70,70),C
630 LINE (68,115)-(131,115),C:LINE -(1
31,70):LINE (65,118)-(135,118),C:LINE
-(136,70),C
640 LINE (68,115)-(67,70),C:LINE (65,1
18)-(64,70),C
650 LINE (61,121)-(139,121),C:LINE -(1
40,70),C:LINE (55,126)-(145,126),C:LIN
E -(146,70),C
660 LINE (61,121)-(60,70),C:LINE (55,1
26)-(54,70),C
670 LINE (46,132)-(153,132),C:LINE -(1
54,70),C:LINE (36,142)-(165,142),C:LIN
E -(166,70),C
680 LINE (46,132)-(45,70),C:LINE (36,1
42)-(35,70),C
690 LINE (13,160)-(187,160),C:LINE -(1
88,70),C:LINE (13,160)-(12,70),C
700 FOR P=0 TO 30:X=INT(RND(1)*200):Y=
INT(RND(1)*70):E=INT(RND(1)*14)+2:PSET
 (X,Y),E:NEXT
710 CURSOR215,10:COLOR6:PRINT"SCORE":C
URSOR219,40:COLOR4:PRINT"MISS":CURSOR6
0,180:COLOR15:PRINT"(C) M,YAMANOBE"
720 SPRITE2,(212,85),4,7:SPRITE3,(235,
85),4,7
730 SPRITE4,(212,102),8,11:SPRITE5,(23
5,102),8,11
740 SPRITE6,(212,119),12,6:SPRITE7,(23
5,119),12,6
750 SPRITE13,(212,136),4,7:SPRITE14,(2
36,136),4,7
760 SPRITE15,(212,153),8,11:SPRITE16,(
236,153),8,11
770 SPRITE17,(212,170),12,6:SPRITE18,(
236,170),12,6
780 RETURN
799 REM ***** DATA DATA DATA *****
800 FOR A=0 TO 19:READ RE$:PATTERNS#A,
RE$:NEXT:RETURN
810 DATAF0F0C0C100010015,15000100C1C0F
0F0,0F0F0383008000A8,A80080008303OF0F
820 DATA387CFF07596E6FEE,EEEDED101C1C1
C14,1C3EFFE09A76F677,77B7B50838383828
830 DATA00181C6AD5ADD52B,371E393F173B6
CFC,0000FC6FEDFACD7E,FC9880F8D0B86C7E
840 DATA20110A060F152D59,9313193DE7FE0
000,0488506OF0B8B49A,C9C898BCE67F0000
850 DATA43A3081C1E3F3F7F,FF7F7F3F3F1D3
800,08183A70F2E1F8FE,FFFEF8ECC6829008
```


NEWS

第2回コンピュータ図書フェア開催中!!

書泉グランデ（千代田区神田神保町１－３）では，昨年にひきつづき「第２回コンピュータ図書フェア」を同店５階で開催しています。

会場には35点の雑誌がリスト・アップされた「コンピュータ雑誌バックナンバーコーナー」と，「コンピュータ関係洋書コーナー」などが設けられており，月刊「マイコン」月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」など多数のマイコン関連雑誌がズラリとそろっています。

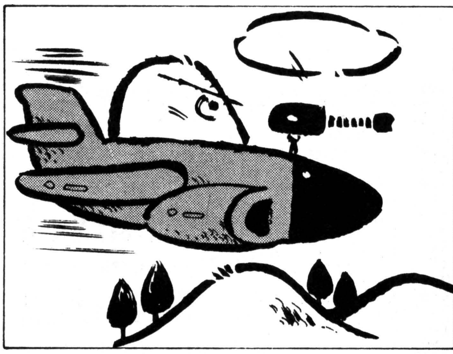
開催期間：３月１日(木)～４月30日(月)
※期間内定休日：3月5日(月)，3月12日(月)

会　　場：書泉グランデ　５階特設会場

開催時間：10時～18時50分
（日・祭日：10時30分～18時20分）

連 絡 先：書泉グランデ　☎03－295－0011。
詳細は，佐藤さん（理工書担当）まで問い合わせてください。

★もしも逆プリンタができたら…ベーマガが切りぬきだらけになる!!（愛知県名古屋市・村木陽介12才）……【影：逆プリンタってこんな感じ？編：ギョエーッ!!そ，そのプリンタは借り物なんだからね!!影：読者に忠実なワタシ。】



SMC-777/70用

バトル・プレーン SMC

CAT

あなたは，中東のある国の外人部隊の一員です。敵機より少し性能の落ちる飛行機に，ビーム砲を搭載して飛び立ったのでした。

操作方法

まず CAP LOCK キーを押した状態にしてください。移動は，上が A キー，下が Z キー右が M キー，左が N キー，ファイヤーは B キー，SPACE BAR でスピードです。

ゲーム内容

敵機を照準に合わせて，ビームでうち落としてください。5回はずすと撃墜されたことになり，自機が1機減ります。

エネルギーは，敵機を落とすと増えます。エネルギーの増加，敵機の得点，ビームによるエネルギーの減少は，スピードによって増減します。スピードは，5段階あります。

エネルギーがなくなるか3機撃墜されると，GAME OVERです。

《第1表》変数表

C	敵機のX座標
D	敵機のY座標
E	X方向移動数
F	Y方向移動数
G	点　数
H	エネルギー
J	ファイヤー回数
K	残りの機体数
L	スピード

CHECKER FLAG

影：キィーン！　ドカーン!!　死んだ。

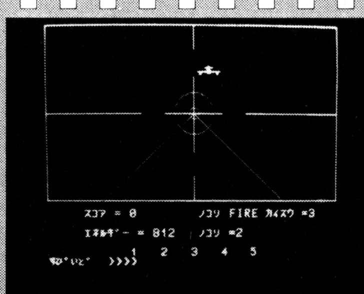
編：影さん，よく遊んでられますね。ありふれたゲームに5時間も！

Dr.D：リストを見てみなさい。苦労のあとが……あまりないな。

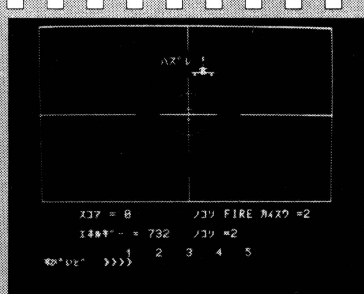
編集長：Dr.，それはひどいですよ。キャラクタがきれいだから，いいんですよ。



《写真1》ゲーム説明とキー操作



《写真2》ビビ――ッ!!　これじゃ当たりっこないよ

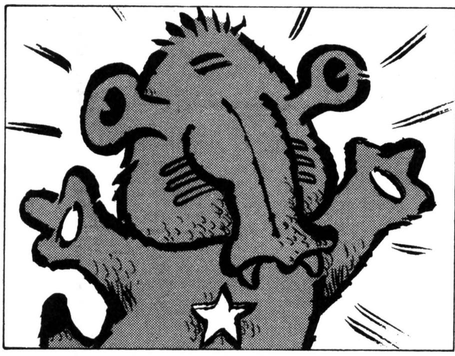


《写真3》ほら，ヘタだね影さんは！

★バキュラの絵を書いて友人に見せたら「これドンブリ？」と言われてしまった。(神奈川県横浜市・**鈴木隆弘14才**)……【**編**：はい，ドンブリいっちょう!!**影**：ズルズル〜〜ッ，おやじさんウマイねこのカップラーメン。】

```
10 GOSUB 900
20 DEF FONT 104,"00000000ff103000"
30 DEF FONT 106,"18ff183ce73c0000"
40 DEF FONT 113,"00000000ff080c00"
50 WIPE:CONSOLE 40,0,25,0:GMODE 2:G=0:H=1000:L=2.5
60 BOXE (0,0)-(624,137),3,0
70 CIRCLE (312,68),40,,1,0
80 CIRCLE (312,68),10,,1,0
90 LINE(312,40)-(312,98),3,0
100 LINE(312,0)-(312,19),3,0
110 LINE(312,117)-(312,137),3,0
120 LINE(253,68)-(371,68),3,0
130 LINE(203,68)-(0,68),3,0
140 LINE(624,68)-(421,68),3,0
150 '
160 FOR K=1 TO 3:C=23:D=1:J=0
170 PRINT (C-1,D);"hjq":PAUSE L
180 PRINT (5,18);"ｽｺｱ = ";G;" ":PRINT (20,18);"ﾉｺﾘ FIRE ｶｲｽｳ =";5-J;" "
190 PRINT (5,20);"ｴﾈﾙｷﾞｰ = ";H;" ":PRINT (20,20);"ﾉｺﾘ =";3-K;" "
200 PRINT (11,22);"1   2   3   4   5"
210 PRINT (0,23);CHR$(157)+CHR$(235)+CHR$(255)+CHR$(146)+CHR$(228)+CHR$(254),L
EFT$(">>>>>>>>>>>>>>>>>>>>",24-L*8);"                    "
220 IF H<=0 THEN 620
230 E=0:F=0
240 E=IRND(4)-2
250 F=IRND(2)-1
260 A$=INKEY$(2)
270 IF A$="" THEN 340
280 IF A$="B" THEN 430
290 IF A$=" " THEN L=L-.5:IF L=0 THEN L=2
300 IF A$="A" THEN F=F+1
310 IF A$="Z" THEN F=F-1
320 IF A$="N" THEN E=E+1
330 IF A$="M" THEN E=E-1
340 PRINT (C-1,D);"   "
350 C=C+E:D=D+F
360 IF C<1 THEN C=37
370 IF C>37 THEN C=1
380 IF D<1 THEN D=1
390 IF D>15 THEN D=15
400 H=H-1
410 GOTO 170
420 '
430 LINE(128,135)-(312,68),1,0:LINE(496,135)-(313,69),1,0:PAUSE 10
440 LINE(128,135)-(312,68),0,0:LINE(496,135)-(313,69),0,0
450 IF C<>19 OR D<>8 THEN 530
460 IF L=2.5 THEN G=G+10:H=H+20
470 IF L=2 THEN G=G+15:H=H+30
480 IF L=1.5 THEN G=G+20:H=H+40
490 IF L=1 THEN G=G+25:H=H+50
500 IF L=.5 THEN G=G+30:H=H+60
510 PRINT (C-1,D);"***":PAUSE 2:PRINT (C-1,D);"   ":GOTO 150
520 '
530 PRINT (16,3);"ﾊｽﾞﾚ ! ":PAUSE 5:PRINT (16,3);"         ";J=J+1
540 IF L=2.5 THEN H=H-80
550 IF L=2 THEN H=H-40
560 IF L=1.5 THEN H=H-20
570 IF L=1 THEN H=H-10
580 IF L=.5 THEN H=H-5
590 PRINT (C-1,D);"   "
600 IF J=5 THEN NEXT K ELSE 170
610 '
620 WIPE
630 PRINT
640 PRINT "  GGG    A    M   M EEEEE"
650 PRINT " G   G  A A   MM MM E"
660 PRINT " G     A   A  M M M E"
670 PRINT " G  GG A   A  M   M EEEE"
680 PRINT " G   G AAAAA  M   M E"
690 PRINT " G   G A   A  M   M E"
700 PRINT "  GGG  A   A  M   M EEEEE"
710 PRINT
720 PRINT "              000  V   V EEEEE RRRR"
730 PRINT "             O   O V   V E     R   R"
740 PRINT "             O   O V   V E     R   R"
750 PRINT "             O   O V   V EEEE  RRRR"
760 PRINT "             O   O V   V E     R R"
770 PRINT "             O   O  V V  E     R  R"
780 PRINT "              000    V   EEEEE R   R"
790 PRINT (15,17);"ｽｺｱ = ";G
800 PRINT (10,19);"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ ?"
810 PRINT (10,21);"   [Y/N]      "
820 B$=INKEY$
830 IF B$="" THEN 820
840 IF B$="Y" THEN 50 ELSE IF B$="N" THEN 860
850 GOTO 820
860 WIPE
870 PRINT (15,15);"ｽｺｱ = ";G
880 END
890 '
900 WIPE:CURSOR OFF
910 PRINT (1,1);"***  ** ***********   ****"
920 PRINT (1,2);"*  **  *  *    *  *   *"
930 PRINT (1,3);"*  **  *  *    *  *   *"
940 PRINT (1,4);"*** ****  *    *  *   ***"
950 PRINT (1,5);"*  **  *  *    *  *   *"
960 PRINT (1,6);"*  **  *  *    *  *   *"
970 PRINT (1,7);"*** *  *  *    *  ********"
980 PRINT (12,9);"*** *    ** *  *****"
990 PRINT (12,10);"*  **    *  *** **"
1000 PRINT (12,11);"*  **    *  *** **    ***"
1010 PRINT (12,12);"*** *    ***********"
1020 PRINT (12,13);"*   *    *  ** ***    ***"
1030 PRINT (12,14);"*   *    *  ** ***"
1040 PRINT (12,15);"*   *****  **  *****"
1050 PRINT (9,17);"** *   * **"
1060 PRINT (8,18);"*  *** ***  *"
1070 PRINT (3,19);"***  *   ** ***"
1080 PRINT (9,20);"** * * **"
1090 PRINT (3,21);"***      ** * **"
1100 PRINT (8,22);"*  **   **  *"
1110 PRINT (9,23);"** *   * **"
1120 PAUSE 10
1130 '
1140 WIPE:FONT RESET 1
1150 PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｾﾝﾄｳｷ ﾉ ﾊﾟｲﾛｯﾄ ﾃﾞｽ"
1160 PRINT "ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ ﾃﾞｷﾙﾀﾞｹ ﾃｷｾﾝﾄｳｷ ｦ"
1170 PRINT "ｳﾁｵﾄｽ ﾓﾉﾃﾞｽ"
1180 PRINT "  key ｿｳｻ ﾊ"
1190 PRINT "   [A]key ﾃﾞ ｳｴ "
1200 PRINT "   [Z]key ﾃﾞ ｼﾀ "
1210 PRINT "   [N]key ﾃﾞ ﾋﾀﾞﾘ "
1220 PRINT "   [M]key ﾃﾞ ﾐｷﾞ "
1230 PRINT "   [B]key ﾃﾞ FIRE ﾃﾞｽ"
1240 PRINT "   [SPACE BEAR] ﾃﾞ SPEAD ﾃﾞｽ"
1250 PRINT "   FIRE ﾊ ｲｯｷ ﾆﾂｷ 5ｶｲﾏﾃﾞ ﾃﾞｽ"
1260 PRINT "   3ｶｲ ｵﾄｼ ｿｺﾈﾙｶ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ ﾅｸﾅﾙﾄ"
1270 PRINT "             [GAME OVER]"
1280 PRINT "                        ﾃﾞｽ  "
1290 PRINT "ｾﾂﾒｲ ｶﾞ ﾜｶﾘﾏｼﾀﾗ [Y]key ｦ ｵｽ"
1300 PRINT
1310 PRINT
1320 PRINT
1330 PRINT "           **** ";CHR$(152)+CHR$(254)+CHR$(143)+CHR$(228)+CHR$(254)+C
HR$(32)+CHR$(247)+CHR$(143)+CHR$(152);" ****"
1340 C$=INKEY$
1350 IF C$<>"Y" THEN 1340
1360 IF C$="Y" THEN RETURN
```


★今日は銀行の休業日です。(北海道函館市・**西村聡裕13才**)……【**編**：ある日のことでした。**影**：編くん，お金貸しとくれ。**編**：ダメですよ，第２土曜日は銀行はお休みなんだから。**影**：ギョエッ!!カネカネ!!**編**：カーン！】



VIC-1001(3KRAM)用

SUPER ALIEN

森　康宏

内　容

地底にはびこるエイリアンを，手と足のたくみな操作でつぶしていくゲームです。

遊びかた

地底にはエイリアン6匹と，画面上に自分と，その下にロープがあります。

自分の武器は，足でエイリアンの頭上に立つとエイリアンをつぶすことができます。こうして，エイリアン6匹を殺せば1面クリアとなり，つぎの面に進むことができます。

面が進むにつれて色エイリアンとなり，追いかけられます。ご注意を！

上に登るために，ロープとジャンプがあります。ロープがあるところで上へ登るキーを押すと，上へ登っていきます。また，ジャンプは左右キーと同時にジャンプ・キーを押すと，左右ななめ上方へとんでいって地面にうまって止まります。最大3段までジャンプすることができます。

またボーナスがなくなったり，高いところから落ちたり，エイリアンにさわると，自分がやられます。

自分がゼロになればゲーム・オーバーです。点数が2万点～6万点，以後6万点ごとに人間がふえます。

操作方法

U / H ┼ K / M …上下左右　　SHIFT …ジャンプです。

※ジャンプは左右キーと同時に使う。

CHECKER FLAG

Dr.D：グッド!!　ゲームの要素をよく理解しているね。

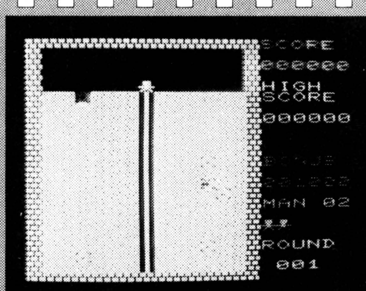
アイデアは，まあよくあるパターンだが，プログラムのまとめかた，画面構成などがしっかりしとる。

編：デモにスコア表示など，手がこんでますね。

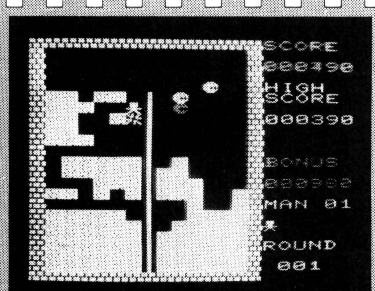
影：私も気にいりましたです。ハイ！



《写真1》タイトル画面。デモがカッコイイぞ!!



《写真2》スタートです。地面にもぐってエイリアンをつぶします



《写真3》ポコンペコン！1匹やっつけたよ～ん

★どうしてプロッタプリンタってグラフィック文字が出せないんでしょうかねえ。（東京都品川区・北　直樹20才）……【編：そ，そうなんですよね～!!困っちゃうんだな。影：安心したまえ。私が写真でリストを撮ってるから。】

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

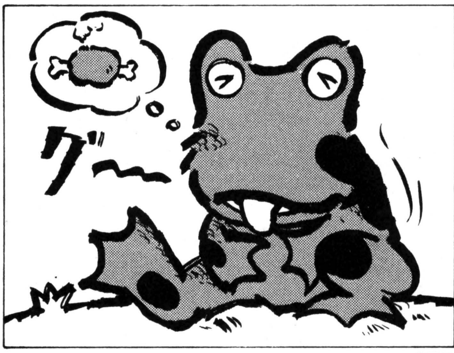
```
100 FORI=7424TO7487
110 READ A
120 POKEI,A
130 NEXT
140 POKE631,131
150 POKE198,1
160 END
200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA60,86,255,175,7,175,126,60
220 DATA24,24,24,24,24,24,24,24
230 DATA60,60,60,24,255,24,36,66
240 DATA238,238,238,0,187,187,187,0
250 DATA255,223,253,239,187,255,223,251
260 DATA2,6,71,239,191,251,223,255
270 DATA145,82,52,7,224,44,74,137
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
0 POKE51,0:POKE52,29:POKE55,0:POKE56,29:POKE36878,15:POKE36879,8
10 DIMA(5),B(5),C(5),D(5),H(4),R(4),H$(4)
20 FORI=0TO4:H(I)=0:R(I)=0:H$(I)="?-----":NEXT
30 W=36874:GOTO900
33 P=60000:O=0:G=3:S=0:R=0:V=7680:U=7433
35 POKE36869,255:POKEW,0:FORI=0TO5:B(I)=0:C(I)=32:D(I)=0:NEXT:R=R+1:X=1:N=0
40 F=1:H=V+95:D=32
60 T=1000*R:N=0:E=-1
70 FORI=0TO5:IFR>I*5+4THENB(I)=2
80 NEXT:PRINT
100 PRINT"■■$$$$$$$$$$$$$$$$"
110 FORI=0TO3:PRINT"$                $":NEXT
120 FORI=0TO16
130 PRINT"$%%%%%%%%%%%%%%%$":NEXT:FORI=V+95TOV+469STEP22:POKEI,34:NEXT
140 PRINT"$$$$$$$$$$$$$$$$$■"
150 PRINT"■";TAB(15);"■■SCORE":GOSUB700
155 PRINT"■■■■■"TAB(15);"■■HIGH"
160 PRINTTAB(15);"■SCORE"
165 PRINT"■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(0)),2),6)
170 PRINT"■■■■";TAB(15);"■BONUS"
175 PRINT"■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(T),2),6)
180 PRINT"■■";TAB(15);"■MAN ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(G-1),2),2)
185 PRINT"■";TAB(15);RIGHT$("######",G-1)
190 PRINT"■■";TAB(15);"■ROUND":PRINT"■■";TAB(16);RIGHT$("000"+MID$(STR$(R),2),3)
194 POKEW,0:POKEH,35:FORI=0TO5
195 X=INT(RND(1)*13+1):Y=INT(RND(1)*16+5):IFPEEK(X+Y*22+V)<>37THEN195
196 A(I)=X+Y*22+V:IFB(I)=1THEN199
197 IFB(I)=2THENPOKEA(I)+30720,2+I
198 POKEA(I),33
199 NEXT:PRINT"■";TAB(5);"■■READY!":FORI=0TO999:NEXT:PRINT"■";TAB(5);"■$$$$$$"
200 GOSUB370:K=PEEK(197):IFD<>34THEND=32
202 IFPEEK(H+22)=33THEN250
205 E=(K=43)-(K=44)+((K=51)*22)-((K=36)*22)
210 K=PEEK(653)
212 IFPEEK(H)<>35THENPOKEH,39:GOTO600
215 IFK=1THEN270
220 IFE=-22ANDD=34THEN230
221 IFPEEK(H+E)=34THEN230
223 IFPEEK(H+E)=33THENPOKEH,D:H=H+E:POKEH,39:D=33:GOTO600
225 IFPEEK(H+E)=32ANDE<>-22THEN230
227 IFPEEK(H+E)=37ANDE<>-22THENPOKEW,255:GETA$:POKEW,0:S=S+10:GOSUB700:GOTO230
229 GOTO245
230 POKEH,D:D=PEEK(H+E)
240 H=H+E:POKEH,35
245 IFPEEK(H+22)=32ORPEEK(H+22)=33THEN250
247 GOTO300
250 C=0:E=254:POKEW,E:X=1
252 IFPEEK(H+22)<>32THEN260
254 POKEH,32:H=H+22:POKEH,35:C=C+1:POKEW,E:FORI=0TO50:NEXT:POKEW,0:E=E-1:GOTO252
260 IFC<5AND(PEEK(H+22)=37ORPEEK(H+22)=36)THEN300
265 IFPEEK(H+22)=33ORPEEK(H+22)=209THENZ=H:GOSUB290:GOTO252
266 IFPEEK(H+22)=34THEN205
267 POKEH,39:GOTO600
270 IFE=22ORE=-22ORPEEK(H-(22-E))<>32THEN300
271 POKEW,253:FORI=0TO1:POKEH,D:POKEW+4,15-I*6:D=PEEK(H-(22-E)):IFD=36THEND=32:G
OSUB278
272 IFD=33THENH=H-(22-E):POKEH,39:GOTO600
273 H=H-(22-E):POKEH,35:POKEW+4,15:IFPEEK(H+22)<>32THEN300
274 FORJ=0TO50:NEXTJ,I:POKEW,0
275 FORI=0TO1:POKEH,D:D=PEEK(H+22+E):IFD=36THEND=32:GOSUB278
276 H=H+22+E:POKEH,35:IFPEEK(H+22)<>32THEN300
277 FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOTO245
278 IFE=-1THENE=1:RETURN
279 E=-1:RETURN
290 FORI=0TO5:IFA(I)=Z+22THEN295
292 NEXT:STOP
295 POKEA(I),39:POKEA(I)+30720,1:FORJ=254TO127STEP-1:POKEW,J:NEXT:IFC(I)=37THENC
(I)=32
296 S=S+100*F*INT(R/5+1):X=X+1:GOSUB700:POKEA(I),C(I):B(I)=1:A(I)=0
297 F=1:FORI=0TO5:IFB(I)=1THENF=F+1:GOTO299
298 POKEA(I),33:IFB(I)=2THENPOKEA(I)+30720,2+I
299 NEXT:C=0:RETURN
300 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(T),2),6):T=T-10*R:
POKEW,0
301 IFT=0THENPOKEH,39:GOTO600
302 FORI=NTON+1:IFB(I)=2THEN400
303 IFB(I)=1THENNEXT:GOTO320
305 A=INT(RND(1)*4):E=(A=0)-(A=1)+((A=2)*22)-((A=3)*22)
307 IFA(I)+E<7768THENNEXT:GOTO320
310 IFPEEK(A(I)+E)=36THENNEXT:GOTO320
311 IFPEEK(A(I))=34THENC(I)=34
312 IFPEEK(A(I))=37THENC(I)=37
315 POKEA(I),C(I):C(I)=PEEK(A(I)+E):A(I)=A(I)+E:POKEA(I),33
317 IFC(I)=35ANDD=34THENC(I)=34:GOTO319
318 IFC(I)<>34THENC(I)=32
319 NEXT
320 N=N+2:IFN=6THENN=0
330 IFF=7THENFORI=128TO254STEP.25:POKEW,I:NEXT:POKEW,0:S=S+T:GOSUB700:GOSUB370:G
OTO35
340 B=B+1:IFINT(B/2)<>B/2THENPOKEU,106:POKEU+2,245:POKEU+3,224:POKEU+4,245:GOTO2
00
345 POKEU,86:POKEU+2,175:POKEU+3,7:POKEU+4,175:T=T+10*R:GOTO200
370 IFS>19999ANDO=0THENGOSUB395:O=1
375 IFS>PANDS<900000THENGOSUB395:P=P+60000
380 RETURN
395 G=G+1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";TAB(15);"■■MAN ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(G-1),2)
,2)
396 PRINT"■";TAB(15);LEFT$("######",G-1)
397 FORI=0TO9:POKEW,245+I:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:POKEW,0:RETURN
400 H1=H-V:Y1=INT(H1/22):X1=H1-Y1*22:IFPEEK(A(I))=34THENC(I)=34
404 H2=A(I)-V:Y2=INT(H2/22):X2=H2-Y2*22:X=ABS(X1-X2):Y=ABS(Y1-Y2):ON-((X-Y)>0)GO
TO410
406 E1=((Y1<Y2)*22)-((Y1>Y2)*22):GOTO412
410 E1=(X1<X2)-(X1>X2)
412 POKEA(I),C(I):C(I)=PEEK(A(I)+E1):IFC(I)<>34THENC(I)=32
415 POKEA(I)+30720,1:A(I)=A(I)+E1
420 POKEA(I),33:POKEA(I)+30720,2+I:NEXT:GOTO320
600 FORI=255TO127STEP-.5:POKEW,I:NEXT
610 G=G-1:IFG=0THEN650
620 FORI=0TO5:POKEA(I),33
630 POKEH,D:H=V+95:POKEH,35:D=32
640 NEXT:T=1000*R
645 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■";TAB(15);"■■MAN ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(G-1),2),2)
647 PRINT"■";TAB(15);"       ■■■■■■■";LEFT$("######",G-1):GOTO200
650 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■┌─────────┐"
655 PRINT"■■■|         |"
660 PRINT"■■■|■GAME OVER■|"
665 PRINT"■■■|         |"
670 PRINT"■■■■└─────────┘"
680 FORI=0TO2000:NEXT:PRINT"■":POKE36869,240:IFS>H(4)THEN800
689 GOTO900
690 FORI=2TO0STEP-1:FORJ=254TO120STEP-10:POKEW+2-I,J:NEXTJ,I:PRINT"■"
691 PRINT"■■■■■* SUPER ALIEN *"
692 PRINT"■■■■■1ST BONUS 020000 PTS"
693 PRINT"■■■■2ND BONUS 060000 PTS"
694 PRINT"■■■■AND EVERY 060000 PTS"
695 PRINT"■■■■■■■ HIT ANY KEY TO START"
696 PRINT"■■ BY Y.MORI & VIC-1001"
697 FORI=0TO399:NEXT:WAIT197,64,64:PRINT"■":GOTO33
699 END
700 PRINT"■■■■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),6);:RETURN
800 PRINT"■■YOUR SCORE IS  BEST 5":POKE198,0
805 PRINT"■■PLEASE INPUT YOUR NAME"
810 PRINT"■  YOUR SCORE:";RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),6)
815 PRINT"■■■■NAME:■------"
820 PRINT"■■■ BEST 5■  STAGE ■ NAME"
825 FORI=0TO4:PRINT"■";LEFT$("■■■■■",I+1);RIGHT$(MID$(STR$(I+1),2),1);".";
830 PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(I)),2),6);"  ";
835 PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(R(I)),2),3);"  ";H$(I)
840 NEXT:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■";:POKE204,0
850 Z$="":FORI=0TO5
852 GETA$:IF(A$=""ORA$>CHR$(128)ORA$<CHR$(32)ORA$=CHR$(34))ANDA$<>CHR$(20)THEN85
2
854 IFA$=CHR$(20)ANDI>0THENI=I-1:PRINT"■  ■■";:Z$=LEFT$(Z$,I)
856 IFA$=CHR$(20)THEN852
858 PRINTA$;:Z$=Z$+A$:NEXT:H$(4)=Z$:R(4)=R:H(4)=S:POKE204,1
860 FORI=3TO0STEP-1:IFH(I+1)<=H(I)THEN869
863 X=H(I+1):H(I+1)=H(I):H(I)=X:X=R(I+1):R(I+1)=R(I):R(I)=X
866 Z$=H$(I+1):H$(I+1)=H$(I):H$(I)=Z$
869 NEXT:PRINT"■":GOTO980
900 POKE36865,140:PRINT"■"
905 PRINT"■■■■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■■  ■ ■■   ■ ■■  ■"
910 PRINT"■■■ ■   ■■ ■ ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■■ ■   ■■ ■ ■ ■"
915 PRINT"■■■■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■■  ■ ■■  ■  ■■  ■"
920 PRINT"■■  ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■■ ■   ■■ ■   ■■ ■■■■"
925 PRINT"■■■■ ■ ■■■ ■ ■■ ■   ■■   ■ ■■ ■ ■"
930 PRINT"■■■■ ■ ■■ ■   ■■   ■ ■■   ■ ■■ ■ ■ ■"
935 PRINT"■■■ ■ ■ ■ ■■ ■   ■ ■ ■  ■■ ■   ■■ ■■■■ ■"
940 PRINT"■■■   ■ ■■ ■   ■ ■ ■  ■■  ■  ■■ ■■■ ■"
945 PRINT"■■■ ■ ■ ■ ■■ ■   ■ ■ ■  ■■ ■   ■■ ■ ■ ■"
950 PRINT"■■■ ■ ■ ■ ■■   ■ ■■   ■ ■■   ■ ■■ ■ ■ ■"
955 PRINT"■■■■KEY FUNCTION":PRINT"■■ ■■■■■■■H■+■■■■M■■■ & ■SHIFT■....■■JUMP"
960 PRINT"■■■■HIT ANY KEY TO START":PRINT"■■ BY Y.MORI & VIC-1001■"
965 FORI=140TO25STEP-1:POKE36865,I:POKEW,280-I:NEXT:POKE36865,25:POKEW,0:POKE198
,0
970 FORI=0TO699:GETA$
975 IFA$<>""THEN690
979 NEXT
980 PRINT"■":POKE36865,140
982 PRINT"■■■■SUPER ALIEN BEST 05"
984 PRINT"■■■ BEST 5■  STAGE ■ NAME"
986 FORI=0TO4:PRINT"■";LEFT$("■■■■■",I+1);RIGHT$(MID$(STR$(I+1),2),1);".";
988 PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(I)),2),6);"  ";
990 PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(R(I)),2),3);"  ";H$(I)
991 NEXT:PRINT"■■■■■■ HIT ANY KEY TO START":PRINT"■■ BY Y.MORI & VIC-1001"
992 FORI=140TO0STEP-1:POKE36865,I:POKEW+1,114+I:NEXT
994 FORI=0TO25STEP.5:POKE36865,I:NEXT
996 FORI=0TO699:GETA$
997 IFA$<>""THEN690
998 NEXT:GOTO900
```

VIC-1001

★友人W. Tが「オレ，パソコンもってるぜ」というのでいってみたらタイプライターが一つ素朴においてあった。(群馬県山田郡・ＰＣ−1211をこわした子)……【影：グハグハグハ（編君，つかれた！）編：影さんの顔がオモロ！】



X1/C/D(G-RAM)用

ハラペコ・ガエル

新井　薫

内　容

あなたは，腹をすかせた池の中のカエルです。空を飛ぶハエを，長い舌を使って食べてください。

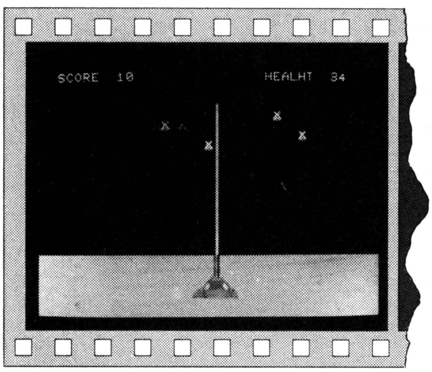
遊びかた

テン・キーの[1]で左に，[3]で右に移動し，[5]で舌をのばします。飛んでいるハエを食べるのは困難なので，止まるのを待ちましょう。ハエを食べると，SCOREが10点増します。HEALHTが0になると，ゲーム・オーバーです。

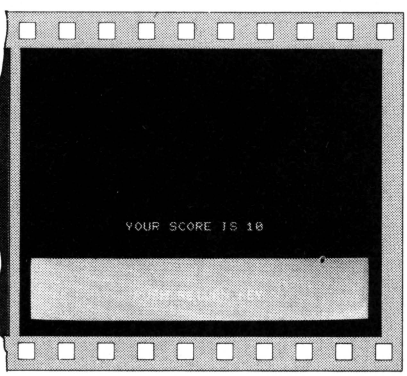
CHECKER FLAG

Dr.D：どうだろうか，プログラムの流れがちょっとめちゃくちゃじゃないかな。あわててゲームを作らずに，じっくりとフロー・チャートを作ってから，プログラムを組むくらいの余裕がほしいな。

編：ありがたや！　パンパンパン！



《写真1》ペロ，ペローッ!!　とんでくるハエをつかまえます。



《写真2》ゲーム・オーバー

ハラペコ・ガエルのプログラム・リスト

```
10 CLS4:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:TEMPO120:GOSUB220
20 LINE(0,150)-(399,199),PSET,1,BF
30 CLS:INIT:X=20:Y=19:R=2:Q=5:TIME=0:A=10:SC=0
40 LOCATE2,0:PRINT"SCORE   0":LOCATE26,0:PRINT"HEALHT 100"
50 CGEN1:LOCATER,Q:PRINT" "
60 A=A-1:R=R+1
70 IF A<1 THEN R=RND*26+2:Q=RND*5+3:A=10
80 LOCATER,Q:PRINT"J"
90 IF RND>.8 THEN R=R-1
100 LOCATEX,Y-1:PRINT" "
110 LINE(X,20)-(X,Y),"A":LOCATEX,Y:PRINT"@":LOCATEX-1,21:PRINT"BCD"+CHR$(31,29,2
9,29,29)+"EFGHI"
120 S=STICK(0)
130 IF S=0 THEN160 ELSEIF(S=5)*(Y>3) THENY=Y-1:IF CHARACTER$(X,Y-1)="J" THEN PLA
Y"V15O5C0DCE":SC=SC+10:GOTO50 ELSE 50
140 IF(S=1)*(X>2)*(Y=20)THENX=X-1ELSE IF(S=3)*(X<37)*(Y=20)THENX=X+1
150 LINE(X-3,22)-(X+3,19)," ",BF
160 Y=Y+1:IF Y>20 THENY=20
170 CGEN0:LOCATE8,0:PRINTUSING"###";SC:LOCATE33,0:PRINTUSING"###";100-TIME:IF 10
0-TIME<1 THEN190
180 GOTO50
190 CLS:LOCATE12,22:PRINT"PUSH RETURN KEY":LOCATE11,15:PRINT"YOUR SCORE IS";SC
200 PLAY"V15O4C5DEFEDCREFGAGFERCRCRCRCR"
210 IF INKEY$=CHR$(13)THEN 30 ELSE 210
220 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$("0000000000000000183C3C3C3C3C3C0000181818181818")
230 DEFCHR$(&H41)=HEXCHR$("000000000000000003C3C3C3C3C3C3C1818181818181818")
240 DEFCHR$(&H42)=HEXCHR$("0000000081C3C3C000000000000000000103070F1F3F3F")
250 DEFCHR$(&H43)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFF99DBFFFFFFFF")
260 DEFCHR$(&H44)=HEXCHR$("0000000010383C3C0000000000000000080C0E0F0F8FCFC")
270 DEFCHR$(&H45)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000804320E037F")
280 DEFCHR$(&H46)=HEXCHR$("381000000000000000000000000000003F1F9FBFBFBF9FDF")
290 DEFCHR$(&H47)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
300 DEFCHR$(&H48)=HEXCHR$("1C080000000000000000000000000000FCF9F9FDFDFDF9FB")
310 DEFCHR$(&H49)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000010204C70C0FE")
320 DEFCHR$(&H4A)=HEXCHR$("667E3C2466E7E74200183C18181818186642003C66FFE75A")
330 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
340 RETURN
```


★おーい!!僕の「愛コン」M5～。お願いだから帰ってきてくれ～。もういじめないからさあ。（栃木県宇都宮市・岡田征克13才）……【**編**：どうも栃木県には不思議な人が多いようです。**編集長**：なるほど，でも私は栃木だけどね。】



X1/C/D(G-RAM)用

HOI HOI

仕事人

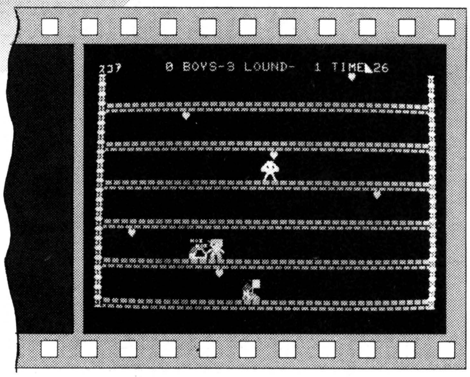
この世は，姿形が不細工だとなにかと損をする世界。いままでに，どれだけのＴＶゲームの悪役キャラクタが泣いたことだろう。そしてついに，悪役キャラクタが手を結び，バッド・スターズを結成した。ついでに，あのゴキブリ達も手を結び，ゴーキーズを結成した。

●あそびかた

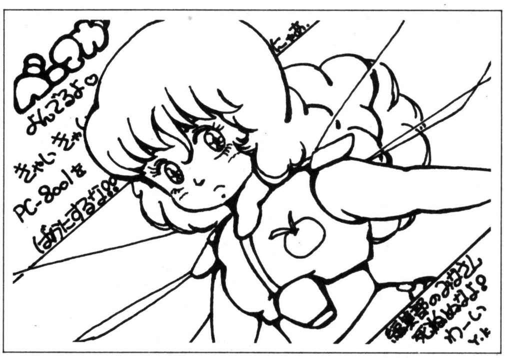
少年を[8][2][4][6]で上下左右に動かし，[1][3]でゴキブリホイホイを置いて，ゴーキーズ達をやっつけてください。ゲームの途中でバッド・スターズがゆうれいになって現われます。これに体当りすると，ボーナスがもらえます。上に移動すると，上段の♡マークへワープします。

♡

♡



《写真１》実行画面



by おひごの姉

X1

★電波新聞社のビルは黒に金のローマ字で「ＤＥＭＰＡ」とかいてあるのだよね。(滝三小５－３村木崇10才)…
【編集長：そうだったかな？影くん，たしかめてきなさい。影：ハーイ!!……シーン……編：じつに静かだ。】

HOI HOIのプログラム・リスト

```
20 CLS:WIDTH40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM BO$(2),G$(2),B$(6),GX(7),GY(7),LX(6),LY(
6):GOSUB740
30 X=19:Y=18:SC=0:M=3:L=1:BL=1:LL=1:BT=0:TI=50:QQ=5:GN=0:FOR I=1TO7:READ GX(I),G
Y(I):NEXT:DATA 35,22,4,6,12,2,21,14,32,18,31,2,22,22
50 CLS:CSIZE3:COLOR5:LOCATE12,6:PRINT#0"HOI HOI":COLOR2:CSIZE0:LOCATE20,10:PRINT
#0"By SHIGOTONIN"
60 LOCATE10,20:COLOR6:PRINT"HIT [SPACE]KEY TO START!"
70 IF INKEY$=" " THEN 80 ELSE 70
80 HX=9:HY=10:CLS:PLAY"R3E3G3A3#G3B3B3B3B3#D3+E3D3#C3+C3+C7"
90 CGEN1:COLOR7:RESTORE100:FORI=1TO6:READ A,Z,Q,W:LINE(A,Z)-(Q,W),"P",7:NEXT
100 DATA 0,4,39,4,0,8,39,8,0,12,39,12,0,16,39,16,0,20,39,20,0,24,39,24
101 LINE(0,1)-(0,24),"Q",7:LINE(39,1)-(39,24),"Q",7:CGEN
110 COLOR7:LOCATE0,0:PRINTUSING"ｽｺｱ###### BOYS-# LOUND-### TIME◣##";SC;M;L;TI
120 COLOR3:RESTORE130:FORI=1TO6:READ LX(I),LY(I):LOCATE LX(I),LY(I):PRINT"♥":NEX
T
130 DATA 29,1,10,5,20,9,32,13,4,17,14,21
140 COLOR7:CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT BO$(1):FORI=1TOLL:LOCATE GX(I),GY(I):PRINT G$(
1):NEXTI:LOCATE HX,HY:PRINT HH$:CGEN
150 REM ■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
160 ST=STICK(0):IFST=4ANDX>1THENXX=-1:GOSUB300 ELSEIFST=6ANDX<39THEN XX=1:GOSUB3
00 ELSEIFST=8ANDQQ<>1THENYY=-4:GOSUB260 ELSEIFST=2ANDQQ<>6THENYY=4:GOSUB260
170 IF ST=1ANDX>=4THEN H1=-2:GOSUB350ELSEIF ST=3ANDX<37THEN H1=+2:GOSUB350
180 TI=TI-1:LOCATE32,0:PRINTUSING"##";TI:BEEP:IFTI=0 THEN 560
190  BT=BT+1:IF BT=10THEN690ELSEIFBT=20THENGOTO730
200 FORI=1TOLL
210 IF GX(I)=0THEN240
220 IFABS(X-GX(I))>ABS(Y-GY(I))THENGOSUB390ELSEGOSUB460
230 CGEN
240 NEXTI:GOTO160
250 REM ■■■■ ｳｴ,ｼﾀ■■■■■■■
260 PLAY"B1:D1":LOCATEX,Y:PRINTCL$:IFST=8THENQQ=QQ-1:Y=Y-4ELSEQQ=QQ+1:Y=Y+4
270 X=LX(QQ):LOCATEX,Y:CGEN1:PRINTBO$(1):CGEN
280 RETURN
290 REM ■■■ ｻﾕｳ ■■■■■■■■■
300 PLAY"+E1:B1":LOCATEX,Y:PRINTCL$:CGEN1:IFST=4THENX=X-1:LOCATEX,Y:PRINTBO$(2)E
LSEX=X+1:LOCATEX,Y:PRINTBO$(1)
310 CGEN
320 IFB1=1AND(X+1=19 OR X-1=19)ANDY=10THEN710
330 RETURN
340 REM ■■■■ HOI HOI ■■■■■■■
350 LOCATEHX,HY:PRINTCL$:HX=X+H1:HY=Y:CGEN1:LOCATEHX,HY:PRINTHH$:PLAY"C1R1:+C1"
360 TI=TI-4:IFTI=<0THEN CGEN:TI=0:COLOR7:LOCATE32,0:PRINTUSING"##";TI:GOTO 560EL
SE LOCATE32,0:PRINTUSING"##";TI
370 CGEN:RETURN
380 REM ■■■ G ｻﾕｳ ■■■■■■■■■
390 IF(GX(I)=X OR GX(I)+1=X OR X+1=GX(I))ANDGY(I)=YTHEN560
400 G1=SGN(X-GX(I)):LOCATEGX(I),GY(I):PRINT CL$:GX(I)=GX(I)+G1:CGEN1:LOCATEGX(I)
,GY(I):IF G1=1THENPRINT G$(2)ELSEPRINTG$(1)
410 CGEN
420 IF(GX(I)=X OR GX(I)+1=X OR X+1=GX(I))AND Y=GY(I)THEN560
430 IF(HX=GX(I) OR HX+1=GX(I)) AND GY(I)=HY THEN 510
440 RETURN
450 REM ■■■ ｳｴ,ｼﾀ ■■■■■■■■■■
460 IF(GX(I)=X ORGX(I)+1=X ORX+1=GX(I))AND Y=GY(I)THEN 560
470 G2=SGN(Y-GY(I)):LOCATEGX(I),GY(I):PRINT CL$:GY(I)=GY(I)+G2*4:CGEN1:LOCATEGX(
I),GY(I):PRINT G$(1):CGEN
480 IF(GX(I)=X OR GX(I)+1=X OR X+1=GX(I))AND Y=GY(I)THEN460
490 IF(HX=GX(I)+1ORHX+1=GX(I))AND GY(I)=HYTHEN 440
500 RETURN
510 REM ■■■ ﾄｸﾃﾝ ■■■■■■■■
520 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT CL$:LOCATEHX,HY:PRINT CL$:LOCATE HX,HY:PRINT"100"
530 PLAY"-C2R2G1R2B5R2G1":SC=SC+100:LOCATE4,0:PRINTUSING"######";SC:GN=GN+1:GX(I
)=0:GY(I)=0:IF LL=GN THEN GOTO 640 ELSE LOCATEHX,HY:PRINT"    "
540 HX=37:HY=0:GOTO 160
550 REM ■■ MISS ■■■■■■■■■
560 LOCATEX,Y:CGEN1:PRINT" !":LOCATEX,Y+1:PRINTCHR$(34)+"#":PLAY"-C9":M=M-1:IF M
=0 THEN 610 ELSE TI=50
570 CGEN:GOSUB 1350
590 CLS:GOTO90
600 REM ■■■ GAME OVER ■■■■■■
610 CGEN:COLOR1:CSIZE3:LOCATE12,6:PRINT#0"GAME OVER":COLOR3:LOCATE10,20:PRINT"HI
T [SPACE] KEY TO REPLAY!"
620 IF INKEY$<>" " THEN 620 ELSE RUN 20
630 REM ■■■ ﾒﾝｸﾘｱ ■■■■■■■■■■
640 PLAY"+D3+D3#A3B3-C5":L=L+1:BL=BL+1:LL=LL+1:IF LL>=7 THEN LL=7
645 IF BL=>6 THEN BL=6
650 SC=TI*50+SC:TI=50:BT=0
660 X=19:Y=18:FOR I=1TO7:READ GX(I),GY(I):NEXT:DATA 35,22,4,6,12,2,21,14,32,18,3
1,2,22,22
670 GN=0:QQ=5:CLS:GOTO90
680 REM ■■■ BONUS ■■■■■■■■
690 B1=1:LOCATE 19,10:CGEN1:PRINT B$(BL):CGEN:GOTO160
700 REM ■■■ ﾄﾙ ■■■■■■■■■■
710 LOCATE19,10:PRINT LL*1000:PLAY"+AR1+A3+G3+E5":SC=SC+LL*1000:LOCATE4,0:PRINTU
SING"######";SC:B1=0:LOCATE19,10:PRINT"      ":GOTO160
720 REM ■■■ ｷｴﾙ ■■■■■■■■■■■■
730 B1=0:LOCATE19,10:PRINT CL$:GOTO160
735 REM ■■■ CHARACTER ■■■■■■
740 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("6F3DFDBFEAE3FFDE8F508F408F59995F0F100F000F19191F")
750 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("F76ED2F82FFD8C2BF209F209F2999AF9F008F000F09898F8")
760 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("761BB4F7FEBF743B9B409D419D43A77C1B001D011D03273C")
770 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("47CBC6E44A8D66376A01BA81BAC1E27F6800B880B8C0E07E")
780 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("527552000203020052755200020033F3F527552000203020 0")
790 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("7020700097AA97007020700097AAF7F87020700097AA9700")
800 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("01020204FCF8F8FF7E7CFCF8000007000102020 4FC989FFF")
810 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("F008080603030 3FF0C0607010000FC00F00808060303FFFF")
820 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0000000C1E1E1E1E070F1F3F3F6767FF0000000C1E06061E")
830 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("0000003078787878E0F0F8FCFC9E9EFF000000307818187 8")
840 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("0C0000000000000 0FFFFFFFFFFFFEE440C0000000000000 0")
850 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("3000000000000000FFFFFFFFFFFFEE4430000000000000 00")
860 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("E0F0F0F0F878783C000303030303070300000000000000 00")
870 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("070F0F0F0F1E1E3C00C0E0E0E0C0E0C00000000000000 00")
880 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("0000000000000000F0F0F5FFFB90F06000000000000000 0")
890 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("0000000000000000F0F0F0FAFF9DF06000000000000000 0")
900 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("07071F1F79F9FFFF07071F1F79F9FFFF07071F1F79F9FFFF")
910 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("E0E0F8F8CECFFFFFE0E0F8F8CECFFFFFE0E0F8F8CECFFFFF")
920 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("FF07070C0C181830FF07070C0C181830FF07070C0C181830")
930 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("FFE0E0303018180CFFE0E0303018180CFFE0E0303018180C")
940 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("070F172747FFFCFC070E1F3E7FFDFBB7070F172747FDF8FC")
950 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("E0F0E8E4E2FF556A60A070B87C4A95EAE0F0E8E4E27F3F7F")
960 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("FCFFFA4526170F07D36DB27D3E1D0E05F8FDFF4727170F07")
970 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("55EA8042844890C0956A805C985080403F7FFFE2E4E8F0E0")
980 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("0000000003F3F36070F1F3F7FFFFFF60000003F7FFFFFF6")
990 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("000000000E0F0F0F0F8FCFEFFFFFFFF000000C0F0F8FEFE")
1000 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("363F000000000000F6FF7F7F3F1F2C1EF6FF7F3900002C1E")
1010 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("E0C0000000000000FFFEFDFFF8F0B078F8F0E1E30000B078")
1020 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("0000000000000000FFC1C1FFFFC1C1FF558041AA558041AA")
1030 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("000000000000000083868C848083868C0182048400810480")
1040 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("00000000000000001C5DDD9C1C5C7C3C1449D58814085428")
1050 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("0000000000000000080830 60C180000808081020408000")
1060 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("00000000002255006395941C3E5DAADD0000000000000022")
1070 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("3F3F3F3F3F3F3F007F7F7F7F7F7FFFC0404E5056524C4040")
1080 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("00446C7C6C4786CD637E7F7F7F7C79321C4429542847 86CD")
1090 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("00000000006CD8B04040C0F0F892274F4040C030086ED9B1")
1100 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("FCFCFCFCFCFCFC00FEFFFFFEFEFEFE03023A425A4A320202")
1110 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("000000000000044AAC6292928387CBA550000000000000000")
1120 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("0000000000DB6D360302030F3F2492C90202030C30DBEDB6")
1130 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("0000446C7E6DC5C1B7CEFCFCFCFE7E3E4830C4285629C5C1")
1140 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("3F3F3F3A353A150500000070F0F1F0F0000003D3A350A0A")
1150 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("F8FBFEA810A850400000000F898FCF0E000000050885 4A0A0")
1160 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("7FFFEB0F1F1E1E0079F9E4C000000000079F9E400000211E")
1170 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("FCFED7F0F87878009C8E27030000000009C8E27000000478")
1180 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("1FDF7F1508150A050000001F193F0F070000000A112A0502")
1190 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("FCFCFC5CAC5CA85000000000E0F0F0F8F0000000BC5CAC50A0")
1200 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("3F77EF0B1F1E1E003971E0C4000000003971E00400002 11E")
1210 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("FCEEF7D0F87878009C8E07230000000009C8E07200000478")
1211 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000007F7F7F7F00F7F7F7")
1212 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("0000000000000000FF7E4C7E7E4C7EFFFF7E24666247EFF")
1220 BO$(1)="HI"+CHR$(29,31,29)+"JK"
1230 BO$(2)="LM"+CHR$(29,31,29)+"NO"
1240 G$(1)="@A"+CHR$(29,31,29)+"BC"
1250 G$(2)="DE"+CHR$(29,31,29)+"FG"
1260 HH$="$%"+CHR$(29,31,29)+"&'"
1270 B$(1)="01"+CHR$(29,31,29)+"23"
1280 B$(2)=",-"+CHR$(29,31,29)+"./"
1290 B$(3)="()"+CHR$(29,31,29)+"*+"
1300 B$(4)="89"+CHR$(29,31,29)+":;"
1310 B$(5)="45"+CHR$(29,31,29)+"67"
1320 B$(6)="<="+CHR$(29,31,29)+">?"
1325 CL$="  "+CHR$(29,31,29)+"  "
1330 RETURN
1340 REM ■■■ Gﾉ ｲﾁｷﾒﾙ ■■■■■■■■■■
1350 X=19:Y=18:BT=0:HX=X:HY=Y:TI=50:QQ=5:GN=0:FOR I=1TO7:READ GX(I),GY(I):NEXT:D
ATA 35,22,4,6,12,2,21,14,32,18,31,2,22,22
1360 RETURN
1370 END
```

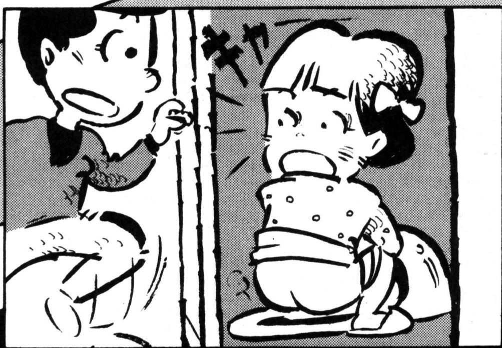
★友人のT君はわざわざ部屋の電気を消して愛機MZ－80Bを使っています。(東京都大田区・**城所秀志14才**)……

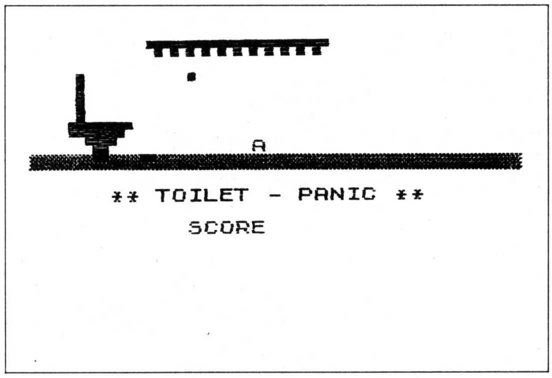
【パッチーン！**編**：ウァオー，未知との遭遇だ!!とてもキレイですね。**影**：マイコンルームが宇宙になった。】

ZX-81(16K)用

TOILET PANIC

外山　泰弘





《写真１》実行画面－トイレにいくのも命がけ！

内　容

あなたは，トイレに行きたくてしょうがありません。でも，トイレにたどりつくには恐怖のつり天井の下を通らなければならないのです。はたしてぶじにたどりつくことができるか？

遊びかた

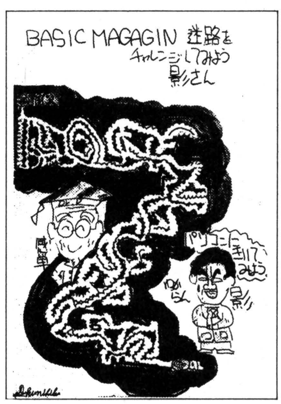
RUNすると，便器とつり天井とあなた〝A〟が表示されます。つり天井からは，針がどんどん落ちてきます。あなたは左（5のキー）右（8のキー）によけながら，左端にある便器にたどりついてください。たどりつくごとに，得点が10点ずつ加算されます。針に当たると，ゲーム・オーバーです。REPLAYしたいときは，BREAKキー以外のキーを押せば，最初から始まります。

★

★

TOILET PANICのプログラム・リスト

```
   5 REM ** TOILET PANIC (2) **
   8 CLS
  10 FOR I=1 TO 31
  20 PRINT AT 10,I;"▒"
  30 NEXT I
  31 PRINT AT 3,8;" ▀"
  32 FOR I=9 TO 19
  33 PRINT AT 3,I;"▛"
  35 NEXT I
  40 FOR I=5 TO 7
  50 PRINT AT I,4;"▌ "
  60 NEXT I
  70 PRINT AT 8,3;" ████ ";AT 9,4
;" ▀█ ";AT 10,5;"▒▒▒▒";AT 12,6;"*
* TOILET - PANIC **";AT 14,11;"S
CORE"
  80 LET S=0
  90 LET Z=23
 100 PRINT AT 9,Z-1;" A "
 110 LET Y=INT (RND*11)+9
 120 FOR I=4 TO 8
 130 PRINT AT I,Y;"▪";AT I,Y;" "
;AT 9,Z-1;" A "
 140 PRINT AT I+1,Y;
 150 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=38 THEN GOTO 500
 160 GOSUB 200
 170 NEXT I
 180 GOTO 110
 200 LET Z=Z+(INKEY$="8")-(INKEY
$="5")
 210 IF Z=7 THEN GOTO 400
 220 RETURN
 400 LET S=S+10
 410 PRINT AT 9,8;" ";AT 14,17;S
 420 GOTO 90
 500 PRINT AT 9,Z;"X";AT 16,7;"<
 PUSH ANY KEY >";AT 17,7;"<  - T
O REPLAY >"
 510 PAUSE 4E4
 520 RUN
```



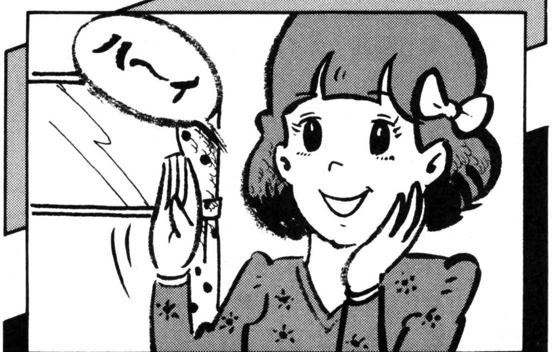
by クニヒコ

ZX—81

★僕はベーマガを３年前から買ってます!!(ばれるわけないな)(岐阜県大垣市・横井　修14才)……【編集長：うーむ，編集部もここまでナメられるとは誰のせいだ？編：決まってますよ。影：??いい読者じゃん!!一同：】

HC-20用
移植版　がんばれ
ミツコちゃん

井上　満夫



はじめに

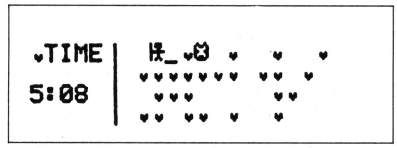
これは'83年3月号のＰＣ－1500版「がんばれ　ミツコちゃん」の移植版です。初めてのかたのために，あらすじを話しましょう。

ミツコちゃんは，お人形を買ってもらうため，おそうじをするのですが，イタズラネコがじゃまをします。6時頃にお母さんが帰ってきます。それまでにミツコちゃんにネコをこらしめながら，おそうじをさせてください。

ゲームについて

ミツコちゃんは，[P]，[;]，[L]，[:]で上下左右に動きます。また，ミツコちゃんとネコが重なったときスペース・バーを押すと，ネコの頭をたたくことができます。頭をたたかれたネコはしばらくどこかへ行きますが，すぐに戻ってきます。6時頃にゲームが一時終わり（お母さんが帰ってくる），そのときの状態で，つぎの日のゲーム（おそうじ）ができるかどうかが決まります。あまり汚れていると，ゲーム（おそうじ）は終ってしまいます。さあ，あなたはミツコちゃんを上手に誘導できるかな？

★



《写真１》実行画面－にくいネコめ!!

がんばれミツコちゃんのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 20,4:CLS
20 LOCATE 3,2:PRINT "ｶﾞﾝ
ﾊﾞﾚ ﾐﾂｺ ﾁｬﾝ":FOR R=1 TO
 80:SOUND R,1:NEXT R
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(
TIME$,1))
40 MEMSET &HB00:POKE &H1
1E,&HA:POKE &H11F,00
50 FOR R=&HA00 TO &HA11:
READ D$:POKE R,VAL("&H"+
D$):NEXT R
60 DIM A(19,3):K=0:S=0:S
1=0:N=1
70 FOR I=0 TO 19:FOR J=0
 TO 3:A(I,J)=0:NEXT J,I
80 CLS:LOCATE 1,0:PRINT
"TIME";:LOCATE 0,2:PRINT
 "4:00":LINE(34,0)-(34,3
2),PSET
90 X=6:Y=0:X1=19:Y1=0:TI
ME$="00:04:00"
100 Z$="":Z$=INKEY$:IF Z
$="" THEN 150
110 IF Z$="L" THEN X=X-1
:IF X<6 THEN X=19:GOTO 1
50
120 IF Z$=":" THEN X=X+1
:IF X>19 THEN X=6:GOTO 1
50
130 IF Z$="P" THEN Y=Y-1
:IF Y<0 THEN Y=3:GOTO 15
0
140 IF Z$=";" THEN Y=Y+1
:IF Y>3 THEN Y=0
150 IF X>=19 AND Y>=3 TH
EN X=6:Y=0
160 LOCATE 0,2:PRINT RIG
HT$(TIME$,4);
170 IF G<=0 THEN 310
180 X1=X1+FX:Y1=Y1+FY
190 IF X1<=6 AND Y1<=0 T
HEN FX=1:FY=1:GOTO 310
200 IF X1>=19 AND Y1<=0
THEN FX=-1:FY=1:GOTO 310
210 IF X1<=6 AND Y1>=3 T
HEN FX=1:FY=-1:GOTO 310
220 IF X1>=19 AND Y1>=3
THEN X1=6:Y1=0:FX=6:FY=0
:GOTO 310
230 IF X1<=6 THEN FX=FX*
-1 ELSE 250
240 FY=INT(RND(1)*3-1)
250 IF X1>=19 THEN FX=FX
*-1 ELSE 270
260 FY=INT(RND(1)*3-1)
270 IF Y1<=0 THEN FY=FY*
-1 ELSE 290
280 FX=INT(RND(1)*3-1)
290 IF Y1>=3 THEN FY=FY*
-1 ELSE 310
300 FX=INT(RND(1)*3-1)
310 LOCATE XX,YY:PRINT "
 ";
320 LOCATE X,Y:PRINT CHR
$(224);:XX=X:YY=Y
330 IF G<=0 THEN G=G+1:G
OTO 360
340 LOCATE XX1,YY1:PRINT
 CHR$(226);
350 LOCATE X1,Y1:PRINT C
HR$(225);:XX1=X1:YY1=Y1:
A(XX1,YY1)=1
360 IF A(X,Y)=1 THEN S=S
+1 ELSE 400
370 SOUND 1,1
380 LOCATE XX1,YY1:PRINT
 " ";:A(X,Y)=0
390 Z$="":Z$=INKEY$
400 IF X=X1 AND Y=Y1 AND
 Z$=" " THEN SOUND 10,1
FLSE 440
410 G=INT (RND(1)*5-10):
S1=S1+1
420 LOCATE X1,Y1:PRINT "
 ";
430 LOCATE 0,2:PRINT RIG
HT$(TIME$,4);
440 IF TIME$<"00:06:03"
THEN 100
450 D=0:FOR I=0 TO 3:FOR
 J=6 TO 19:IF A(J,I)=1 T
HEN D=D+1
460 NEXT J,I:CLS
470 IF D<=20 THEN CLS:N=
N+1:LOCATE 3,2:PRINT "ﾏｱ
 ! ｷﾚｲﾆﾅｯﾀﾜﾈ ":FOR R=0 T
O 150:NEXT R:CLS:LOCATE
3,2:PRINT "ﾂｷﾞ ﾉ ﾋ..":FO
R R=0 TO 100:NEXT R:GOTO
 70
480 CLS:K=100*N+50*S1+S:
LOCATE 3,2:PRINT "ｵ ｼ ﾏ
ｲ":FOR R=0 TO 100:NEXT R
:CLS:LOCATE 1,1:PRINT "ｵ
ｺｽﾞｶｲ ﾉ ｺﾞｳｹｲ ﾊ":LOCATE
3,2:PRINT K;" ｴﾝ ﾃﾞｽ.":
LOCATE 4,3:PRINT N;"ﾆﾁｶﾝ
":END
490 DATA 7F,08,4B,3F,4B,
08,3E,49,62,62,49,3E,00,
00,30,60,30,00
```


★Ｐ８の友人２人がテンキーのにが手な僕に「ゲームおんち！」といびります。テンキーのばっきゃろ～。（大阪府枚方市・ＪＲ・ＢＡＳＩＣ12才）……【影：がんばれ，そのうちジョイスティックが君の転機になるさ！】

JR-800用

ダイス10

田吾作くん

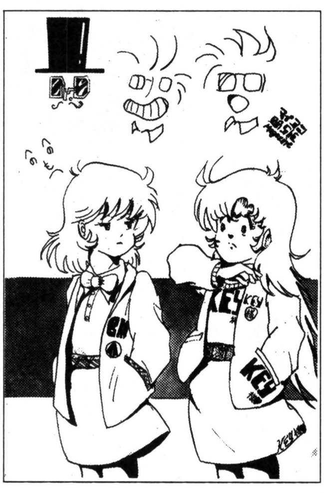


ひさしぶりにＪＲ-800でプログラミングしてデバッグなんぞしたら，疲れてしまいました。だって，なあんと一番始めの行にENDが入っていたりしたんだもん！（編集部員もビックリ!!）

あそびかた

画面の右側にはます目が表示され，左側ではサイコロと数字が動いてます。1を押すと上のサイコロが止まり，しばらくして下のサイコロが止まります。止めるタイミングはあなたしだい！

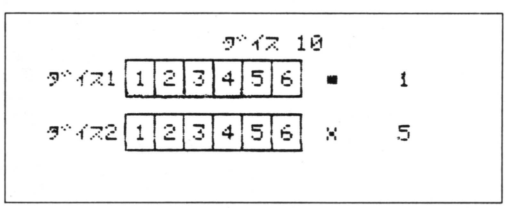
左のマス目では，止まった数字のワクが▨でつぶされていきます。しかし同じ数字を２度出してしまうと，またもとにもどってしまいますからご注意。早く，すべてのマス目をうめてください。全部終わるとゲーム・オーバーで，何回サイコロをふったかが表示されます。



▶田吾作くんご推せんのイラストです
鹿児島県名瀬市・音位磨

ダイス10のプログラム・リスト

```
10000 CLS:DIM I(6),J(6):FOR I=1
TO 6:I(I)=1:J(I)=1:NEXT I:GOSUB
10440
10010 FOR I=1 TO 99:SOUNDI,5:NEX
T I
10020 PRINT "             ﾀﾞｲｽ 10
"
10030 PRINT"
10040 PRINT"ﾀﾞｲｽ1 |1|2|3|4|5|6|
10050 PRINT"
10060 PRINT"
10070 PRINT"ﾀﾞｲｽ2 |1|2|3|4|5|6|
10080 PRINT"
10090 I=0:J=5
10100 I=I+1:J=J+1
10110 IF I>=7 THEN I=1
10120 IF J>=7 THEN J=1
10130 LOCATE 19,2:PRINT CHR$(&HE
0+I);"    ";I:LOCATE 19,5:PRINT C
HR$(&HE0+J);"    ";J
10140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN101
00
10150 IF A$="1" THEN 10170
10160 GOTO 10100
10170 FOR L=1 TO INT(RND(1)*20)+
10
10180 IF J>=7 THEN 10210
10190 J=J+1:LOCATE 19,5:PRINT CH
R$(&HE0+J);"    ";J
10200 IF I>=7 THEN I=1
10210 LOCATE 19,5:PRINT CHR$(&HE
0+I);"    ";I
10220 NEXT L
10230 FOR L=1 TO INT(RND(1)*20)+
10
10240 J=J+1
10250 IF J>=7 THEN J=1
10260 LOCATE 19,5:PRINT CHR$(&HE
0+J);"    ";J
10270 NEXT L
10280 IF I(I)=1 THEN A=I:GOSUB 1
0360:I(I)=-1:GOTO 10300
10290 A=I:GOSUB 10390:I(I)=1
10300 IF J(J)=1 THEN A=J:GOSUB 1
0360:J(J)=-1:GOTO 10320
10310 A=J:GOSUB 10390:J(I)=1
10320 FOR L=1 TO 6
10330 IF I(L)=1 THEN L=7:NEXT L:
GOTO 10420
10340 IF J(L)=1 THEN L=7:NEXT L:
GOTO 10420
10350 NEXT L:GOTO 10430
10360 IF I=A THEN LOCATE 4+2*A,2
:GOTO 10380
10370 LOCATE 4+2*A,5
10380 PRINT "▒";:RETURN
10390 IF I=A THEN LOCATE 4+2*A,2
:GOTO 10410
10400 LOCATE 4+2*A,5
10410 PRINT RIGHT$(STR$(A),1);:R
ETURN
10420 LOCATE 0,7:PRINT "Next tim
e !!";:FOR I=1 TO 5000:NEXT I:LO
CATE 0,7:PRINT "              ";:C
1=C1+1:GOTO 10100
10430 CLS:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ";C1;"ｶｲﾃﾞ
ｵﾜﾘﾏｼﾀ":END
10440 FOR I=&H2006 TO &H2029:REA
D A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
10450 DATA 00,3C,3C,3C,3C,00
10460 DATA 00,0C,0C,60,60,00
10470 DATA 06,06,18,18,60,60
10480 DATA 66,66,00,00,66,66
10490 DATA 00,66,18,18,66,00
10500 DATA 00,66,00,66,00,66
10510 RETURN
```



《写真１》実行画面

★学校で友達を見ると，友達がディスプレイやカーソルに見えてしまう。キー・ボードに見えた子がいたのでなぐってしまった。（熊本県八代郡・リターン森下13才）……【編：パソコンのしすぎ!?影：君の友達は四角い顔なの？】

PC-8201用

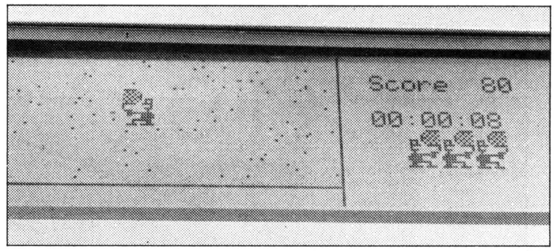
SPACE INSECT

K & Y



ストーリー

○×△□年，Dr.Dが宇宙にチョウが生息しているのを発見した。それを知った影さんは，全財産(財産と言えるほどお金はない)を使いロケットと酸素ボンベを買った。しかし，その酸素ボンベは20秒しかもたない…。



《写真1》実行画面

遊びかた

影さんをカーソル・キーで上下左右に動かし，チョウを捕まえます。TIMEが20秒になりますと影さんは死にますが，殺しても死なない影さんはよみがえります。しかし，影さんの生命力にも限界があるので，3回死ぬと生き返れなくなります。音がうるさいという人は，最初の“HIT RETURN KEY”のときにスペース・キーを押すと，音は出なくなります。

最後に

最初キャラクタの説明の後でDEMOがありますが，これは影さんがチョウを見つけるがチョウは逃げていき，どっちに行ったかとキョロキョロして通りすぎるというシーンのDEMOです。

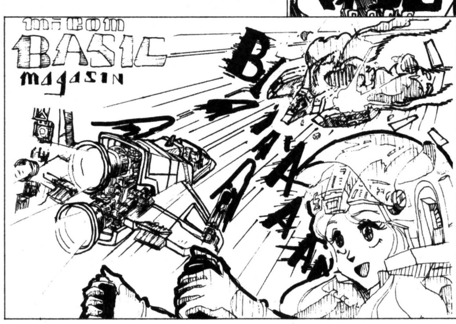
イラストコーナー



▲青森県南津軽郡・
リーチー発親チョンのOWL



▶神奈川県横浜市・
佐々木誠毅 14才



◀大阪府堺市・
幻魔＆ボトムズ大好き

★ナイコン族から足を洗うためアルバイト族もしています。いまにみていろ僕だって!!(長野県須坂市・D・DAY)
……【編：私は残業族から足を洗いたい。影：それだけ？ナイ婚族，ナイ金族…。編：自分だって!!】

```
10 GOSUB980
20 SCREEN0,0:CLS:DEFINTA-Z
30 DEFINTA-Z
40 C$=CHR$(131)+CHR$(132):C1$=CHR$(133)+CHR$(134)
50 D$=CHR$(136)+CHR$(135):D1$=CHR$(138)+CHR$(137)
60 G$=CHR$(140)+CHR$(141):G1$=CHR$(142)+CHR$(143)
70 E$=CHR$(139)
80 GOSUB680:GOSUB390
90 TIME$="00:00:00"
100 I$=INKEY$:GOSUB280
110 LOCATE27,3:PRINTTIME$:IFTIME$="00:00:20"THENGOSUB510
120 IFI$=CHR$(28)THENGOSUB210:X=X+1:A$=C$:B$=C1$:T=1:SOUND300,1*XX
130 IFI$=CHR$(29)THENGOSUB210:X=X-1:A$=D$:B$=D1$:T=2:SOUND300,1*XX
140 IFI$=CHR$(30)THENGOSUB210:Y=Y-1:SOUND300,1*XX
150 IFI$=CHR$(31)THENGOSUB210:Y=Y+1:SOUND300,1*XX
160 GOSUB230
170 LOCATEX,Y:PRINTA$;:LOCATEX,Y+1:PRINTB$;
180 IFT=1THENIFX+1=VANDY=WTHENGOSUB460
190 IFT=2THENIFX=VANDY=WTHENGOSUB460
200 GOTO100
210 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";
220 RETURN
230 IFX<0THENX=23
240 IFX>23THENX=0
250 IFY<0THENY=0
260 IFY>5THENY=5
270 RETURN
280 LOCATEV,W:PRINT" ";
290 N=RND(1)*3:N1=RND(1)*2:V=V+N-N1
300 O=RND(1)*2:O1=RND(1)*2:W=W+O-O1
310 P=RND(1)*150:Q=RND(1)*55
320 IFV<0THENV=24
330 IFV>24THENV=0
340 IFW>6THENW=6
350 IFW<0THENW=0
360 LOCATEV,W:PRINTE$;
370 PSET(P,Q)
380 RETURN
390 FORI=0TO150:PSET(I,56):NEXTI
400 FORI=0TO63:PSET(150,I):NEXTI
410 FORI=0TO50:P=RND(1)*150:Q=RND(1)*55:PSET(P,Q):NEXTI
420 LOCATE27,1:PRINTUSING"Score####";S;
430 FORI=2TOM+1:LOCATE25+I*2,4:PRINTC$;
440 LOCATE25+I*2,5:PRINTC1$;:NEXTI
450 RETURN
460 R=RND(1)*10+1:S=S+10*R
470 LOCATE27,1:PRINTUSING"Score####";S;
480 FORI=2TO9:SOUND100*I,I*XX:NEXTI:TIME$="00:00:00"
490 V=RND(1)*24:W=RND(1)*7
500 RETURN
510 FORI=0TO3
520 LOCATEX,Y:PRINT"  ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"  ";
530 FORU=0TO150:NEXTU:BEEP:SOUND1000,2
540 LOCATEX,Y:PRINTG$;:LOCATEX,Y+1:PRINTG1$;
550 FORU=0TO150:NEXTU
560 NEXTI
570 M=M-1:IFM=<0THEN620
580 LOCATE29,4:PRINT"      ";:LOCATE29,5:PRINT"      ";
590 GOSUB390
600 TIME$="00:00:00"
610 RETURN
620 LOCATE6,3:PRINT"]Game Over[";:LOCATE6,5:PRINT"Replay(Y/N)";
630 IFS>KTHENK=S
640 FORI=0TO10:SOUND100*I,I:BEEP:NEXTI
650 I$=INKEY$
660 IFI$="Y"THENCLS:GOTO20
670 IFI$="N"THENNEWELSE650
680 S=0:M=3:V=10:W=3:X=0:Y=5
690 LOCATE10,1:PRINT"--The Space Insect--";
700 LOCATE15,2:PRINTE$;"‥ﾁｮｳ(10-100)ﾃﾝ";
710 LOCATE15,3:PRINTC$;:LOCATE15,4:PRINTC1$;"‥‥ﾋﾄ(3 ﾆﾝ)";
720 LOCATE10,5:PRINT"ﾂｶｳ Key ﾊ ｶｰｿﾙ Key ﾃﾞｽ.";
730 LOCATE18,7:PRINT"Hit [Return] Key!";
740 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENXX=1:GOTO770
750 IFI$=CHR$(32)THENXX=0:GOTO770
760 GOTO740
770 CLS:LOCATE10,1:PRINT"--The Space Insect--";
780 FORI=0TO239:PSET(I,48):NEXTI
790 FORI=0TO50:P=RND(1)*239:Q=RND(1)*47:PSET(P,Q):NEXTI
800 LOCATE14,7:PRINTUSING"Hi-Score#####";K;
810 FORI=39TO15STEP-1
820 LOCATEI,4:PRINTE$;:FORU=0TO100:NEXTU:LOCATEI,4:PRINT" ";:NEXTI
830 FORI=38TO15STEP-1
840 LOCATEI,4:PRINTD$;:LOCATEI,5:PRINTD1$;:FORU=0TO100:NEXTU
850 LOCATEI,4:PRINT"  ";:LOCATEI,5:PRINT"  ";:NEXTI
860 FORI=0TO3
870 LOCATE14,4:PRINTC$;:LOCATE14,5:PRINTC1$;
880 FORU=0TO300:NEXTU
890 LOCATE14,4:PRINTD$;:LOCATE14,5:PRINTD1$;
900 FORU=0TO300:NEXTU
910 NEXTI
920 FORI=14TO0STEP-1
930 LOCATEI,4:PRINTD$;:LOCATEI,5:PRINTD1$;
940 FORU=0TO100:NEXTU
950 LOCATEI,4:PRINT"  ";:LOCATEI,5:PRINT"  ";
960 NEXTI
970 CLS:RETURN
980 POKE65215!,18:POKE65216!,242
990 FORI=0TO77:READD:POKE61970!+I,D:NEXTI:RETURN
1000 DATA0,240,80,112,64,28
1010 DATA42,85,107,85,107,213
1020 DATA152,253,255,189,188,36
1030 DATA164,228,142,142,2,1
1040 DATA28,64,112,80,240,0
1050 DATA213,107,85,107,85,42
1060 DATA36,188,189,255,253,152
1070 DATA1,2,142,142,228,164
1080 DATA85,107,107,62,107,73
1090 DATA56,28,34,8,20,162
1100 DATA162,148,8,34,28,56
1110 DATA112,232,252,224,120,33
1120 DATA255,249,248,248,96,254
```


★友人S.Yは悪口を言うと「いいんだぜFM－7のゼビウスやらせんもんね！」とキョーハクします。（愛知県安城市・堀尾　圭14才）……【編：FM－7のゼビウスは5月頃発売です。影：あと2か月は悪口言えないのか？】

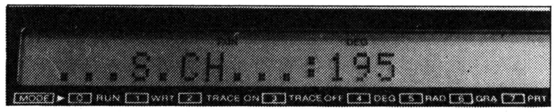
FX-702P用

スパイ大作戦

マシン・フレンド



おはようフェルプス君。さて君の使命だが，10階建ての電波新聞社ビルに潜入して，各階のコンピュータから，極秘のファイルをすべて盗み出してきてほしい。作戦当日は，影の声と呼ばれる怪人物がファイルをガードしている。用心して行動してくれ。



《写真1》実行画面



《写真2》さあ，ファイルはどこだ？

How to Play

[F1][P0]で初期化してスタート。途中でやめた場合は[F1][P1]で再開です。スタートさせると，

S．H．．C．．．．：200

のように表示されます。[2][4][6][8]のキーでそれぞれの方向に移動しますが，上下の移動はスパイ〝S〟が階段〝H〟のところにいないと行けません。

右の数字はスパイの精神力で，だんだん減っていきます。

〝C〟はコンピュータで，各階に必ずあるとは限りませんが，そこに来て[5]を押すと，

〈1〉〈2〉〈3〉NUMBER？

と盗むファイルの番号を聞いてきますので，[1][2][3]のどれかを押してください。目的のファイルなら〝RIGHT！〟と表示され，精神力がふえてコンピュータ

WELCOME TO THE SHOP

▼渋谷店内の様子



日本マイコン流通センターの中古マイコンショップが，2月18日オープンしました。場所は渋谷駅ハチ公口から横断歩道をわたってすぐ，あの電光掲示板のある大和銀行ビルの5Fです。

ずらっと並んだパソコンやモニタは，どれもみんなお買得値段。たとえば，シャープMZ－731が74,000円，NECのPC－8001mkIIは79,000円などなど。陳列してある以外にも，常時300台の在庫があるということですから，君も欲しいものが見つかりそうですね。安く買えるのはいいけれど，中古は不安という人に，「パソコンは，使いはじめて1か月でほとんどの故障が出ます。むしろ新品より中古のほうがこわれにくいんですよ。」とは取締役の管さんの言葉。ここで買ったマイコンはすべて最低3か月の保証がつき，また日本マイコン流通独自の管理システムによって，誰の手に渡ってもここで買ったものはチェックできるようになっているということです。ハードのほかにソフトや雑誌の販売も行なっています。
営業時間は　AM10：00～PM7：00。年中無休です。

★読者がカタログを請求する→メーカーがベーマガを見直す→広告がふえ値段がさがる。（愛媛県今治市・**則包晃弘14才**）……【**編**：よくわかってますね。**影**：欲は勝ってますね。**編**：広告をふやそう!!**影**：欲が勝ってますね!】

は自動的に消滅します。違ったときは"WRONG！"と表示され，ファイルが書きかえられてしまいます。

問題の影の声ですが，最上階からスパイを追ってきます。しかも直接攻撃してこないで，その名のとおりあなたの影になってついてまわります。同じ階に影が存在するだけで，精神力が2倍すりへります。影をやっつけるにはピストルで撃ってください。ピストルは[(][)]でそれぞれの方向に撃てて，上の階で影との距離がひらいているほど効果があります。弾は，1階の左はしでつめこむことができます。

[→]はスパイテレビのレポートで，自分と影のいる階，精神力の比較，弾の数，残りのコンピュータ台数が報告されます。自分の精神力が0になる前にすべてのファイルを盗み，影の精神力を自分以下にしてください。さて，ベーマガが買えるだけのボーナスがもらえるかどうか？

スパイ大作戦のプログラム・リスト

```
VAR: 36 PRG: 1600

P0: 135 STEPS
  10 VAC :WAIT 40:PRT "<<SPY DAISAKUSEN>>"
  20 S=200:W=100:T=9
  30 C=INT (RAN#*10):D=INT (RAN#*9):Q=9:R=9
  40 B=0:FOR I=0 TO 9:A(I)=INT (RAN#*100)/10
  50 IF FRAC A(I)≠0;B=B+1
  60 NEXT I
  70 GOTO #1

P1: 558 STEPS
  10 WAIT 40:PRT "SAKUSEN KAISHI!"
  20 PRT CSR 0;"..........:";###;S;"  ";
  30 PRT CSR A(Y);"H";
  40 A=FRAC A(Y):IF A≠0;PRT CSR A*10;"C";
  60 PRT CSR X;"S";
  70 IF R=Y;PRT CSR Q;"K";CSR 16;"!";
  90 E$=KEY:IF E$="" THEN 90
 100 $="4682"
 110 FOR I=1 TO 4:IF E$=MID(I,1);U=I*10:GSB #2
 120 NEXT I
 140 IF E$="(";U=10:GSB #3
 150 IF E$=")";U=11:GSB #3
 160 IF S>W;IF B=0;GOTO #7
 200 IF E$="↑";GSB #4
 210 IF E$="5";GSB #5
 220 IF X≠C THEN 250
 225 IF Y≠D THEN 250
 230 PRT :PRT "TRAP!":S=S-Y:Q=0
 235 C=INT (RAN#*9)+1:D=INT (RAN#*9)+1
 240 Y=Y-1:IF Y<0;Y=0
 245 R=Y
 250 IF X=0;IF Y=0;T=6
 260 IF W≤0 THEN 400
 270 IF X=Q;IF Y=R;PRT :PRT "!!!!":S=S-10:W=W-10
 280 IF X-1<Q;Q=Q-1
 290 IF X-1>Q;Q=Q+1
 295 IF Q<0;Q=9
 300 IF INT A(R)≠Q THEN 400
 310 IF Y<R;R=R-1
 320 IF Y>R;R=R+1
 400 S=S-1:W=W+1:IF Y=R;S=S-2
 410 IF S≤0;GOTO #6
 420 GOTO 20

P2: 107 STEPS
   5 GOTO U
  10 X=X-1:IF X<0;X=0
  15 RET
  20 X=X+1:IF X>9;X=9
  25 RET
  30 IF INT A(Y)=X;Y=Y+1:IF Y>9;Y=9
  35 RET
  40 IF INT A(Y)=X;Y=Y-1:IF Y<0;Y=0
  45 RET

P3: 172 STEPS
   1 IF T<1;PRT CSR 14;"**";:RET
   2 T=T-1:GOTO U
  10 U=0:A=-1:GOTO 20
  11 U=9:A=1
  20 IF X=U;PRT CSR 14;"::";:RET
  25 IF SGN (X-Q)=A;PRT CSR 14;"??";:RET
  30 FOR I=X+A TO Q STEP A:PRT CSR I;"-";:NEXT I
  40 IF Y=R;PRT CSR Q;"*";:W=W-ABS (X-Q)*Y/2
  50 PRT CSR 14;"##";:RET

P4: 106 STEPS
  10 PRT :PRT "SPY:";##;Y+1
  20 PRT :PRT "KAGE:";##;R+1
  30 PRT "SPY:";###;S;" VS ";W;":KAGE"
  40 PRT "TAMA:";T
  50 PRT "COMPUTER:";B
  60 RET

P5: 202 STEPS
  10 IF FRAC A(Y)*10≠X;PRT CSR 14;"???";:RET
  20 $="123"
  30 PRT :PRT "<1><2><3>NUMBER?";
  40 E$=KEY:V=INT (RAN#*3)+1:IF E$="" THEN 40
  50 IF E$="5" THEN 40
  60 FOR I=1 TO 3:IF E$=MID(I,1) THEN 80
  70 NEXT I:PRT :PRT "??":RET
  80 IF V=I;PRT :PRT "RIGHT!":A(Y)=INT A(Y):S=S+10:B=B-1:RET
  90 PRT :PRT "WRONG!":RET

P6: 56 STEPS
  10 GSB #8
  20 PRT "SIPPAISITA.","TOUKYOKUWA ISSAI KANCHISINAI. "

P7: 82 STEPS
  10 GSB #8
  20 PRT "SEIKOUSHITA.","BONUS"
  30 WAIT 2:FOR I=0 TO S*10 STEP 27:PRT I:NEXT I
  40 PRT S*10;"YEN.GOKUROUSAN."

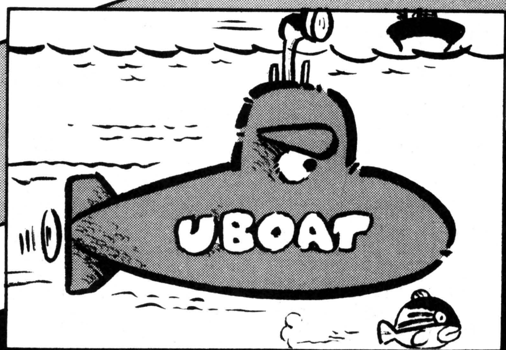
P8: 41 STEPS
  10 PRT :FOR I=0 TO 18:PRT "-";:NEXT I
  20 PRT ">SAKUSENWA";:RET
```


★ポケコンでゲームをするときは，本体をすこし温めてからにするとBASICが速く動くので，面白さが増します。（愛知県津島市・**吉田章雄15才**）……【**影**：今日のお料理はポケコンのむし焼きです。お材料は……。】

PASOPIAmini用

U-BOAT

波田　賢也



あなたは，Uボートの操縦士さんです。T艦隊をやっつけるのが，あなたへの命令です。敵は5艦です。

プレイのしかた

RUNすると，**写真1**のようになります。左へ行くなら1，右へ行くなら－1をインプットしてください。つぎに　**NAN　M**と表示されるので何メートルか，**FUKASA**と聞いてきたら沈むなら正の数を，浮くなら負の数を入力してください。なお，水深250m以上になると水圧でつぶれます。

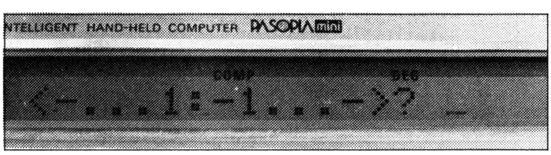
BANG　Y／N　は魚雷を発射するかどうかです。発射なら[Y]を，ちがうなら[N]をインプットしてください。魚雷は10発あります。ダメージが30以上になると沈没します。

自分と敵の状態は，つぎのように表示されます。

T：[位置][深さ]（位置が－なら右方向）

U：[位置][深さ][ダメージ][残りのタマ数]

ときどき　**DOON!!**　と表示されますが，これはUボートにタマがあたったということです。

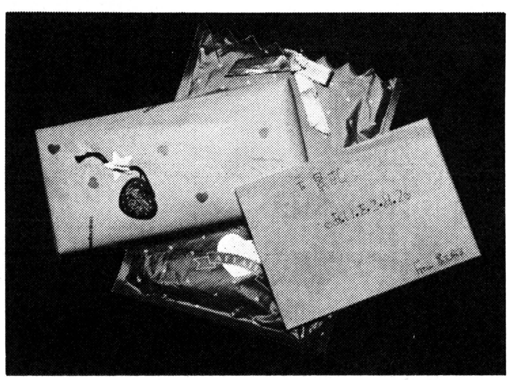


《写真1》実行画面

U-BOATのプログラム・リスト

```
  5 REM "@ TO DEMO @
  7 GOSUB 9000
  9 REM "@@ HENSUU @@
 10 DIM M(6),P(6):MODE
    #2
 15 REM "@ SHOKICHI @
 20 FOR I=1 TO 5:M(I)=R
    ND*20-10:P(I)=RND*(
    -100):NEXT
 30 REM "@ HENSUU 2 @
100 A=0:D=0:E=0:G=10:L=
    0:Q=1:GOTO 160
105 REM "@@  MAIN @@
110 INPUT "<-...1:-1...
    ->";N,"NAN M";O,"FU
    KASA";K,"BANG Y/N";
    B$
130 A=A-K:L=L+N*O:IF A>
    =0 THEN A=0
135 IF A<=-250 THEN PRI
    NT "CHINBOTSU":BEEP
     :BEEP :GOTO 260
140 IF B$="Y" THEN GOSU
    B 300
150 FOR I=1 TO 5:M(I)=M
    (I)+(RND*10-5):P(I)
    =P(I)+(RND*20-10):N
    EXT
160 FOR I=1 TO 5
165 IF INK$=" " THEN 38
    0
170 PRINT "DP:";M(I);P(
    I):WAIT 20:NEXT
175 FOR I=1 TO 5
180 IF M(I)<L+15 AND M(
    I)>L-3 THEN 360
182 NEXT
185 PRINT "U:";L;A;D;G:
    WAIT 20
190 GOTO 110
200 BEEP :I=6:NEXT :D=D
    +INT(ABS(L*3)):PAUS
    E "   DOON !!!"
205 REM "@ DAMEAG U @
210 IF D>=50 OR A<=-250
     THEN 250
220 GOTO 185
250 PAUSE "U:";L;A;D;G
251 PRINT "U BOAT GEKIT
    INSALERU !":BEEP :B
    EEP
255 REM "@@ RE PLAY @@
260 PRINT "  REPLAY Y/N
    "
265 IF INK$="Y" THEN 20
270 IF INK$="N" THEN EN
    D
280 GOTO 265
290 REM "@ DAMEAG DP @
300 G=G-1:IF G<=0 THEN
    RETURN
301 FOR I=1 TO 5
310 IF L>M(I)-8 AND L<M
    (I)+5 AND ABS(P(I)-
    A)<8 THEN 325
320 NEXT :RETURN
325 M(I)=0:P(I)=300
330 I=6:NEXT :BEEP 1:Q=
    Q+1:PRINT Q;"KI GEK
    ITIN":BEEP 1:WAIT 2
    0
340 IF Q>=50 THEN BEEP
    0:PAUSE "DP:KANTAI
    ZENMETSU !!":GOTO 2
    60
350 BEEP 0:RETURN
360 IF ABS(P(I)-A)<8 TH
    EN 200
370 GOTO 182
380 BEEP 1:PRINT TAB(6)
    ;"GIVE UP !!!"
390 WAIT 25:BEEP 0:GOTO
     260
8990 REM "@@@ DEMO @@@
9000 FOR I=1 TO 25:PRINT
      TAB(I);"U":NEXT
9010 BEEP :BEEP :PAUSE "
     ........ U BOAT ...
     ....."
9020 RETURN
9100 REM HENSUU
9110 REM "P(I)=FUKASA ,
     M(I)=SUIHEI ICHI ..
     . DP KANTAI
9120 REM "D=DAMEAG , L=S
     UIHEIICHI ... U BOA
     T
9130 REM "A=FUKASA , G=T
     AMAKAZU ... U BOAT
9140 REM "Q=YATTUKETA KA
     ZU
```

♥編集部を騒がせたバレンタイン・チョコ



ありがとう，影さん命っ子さん!!(影)　(証拠物件)

★編集部に森さんやはるみちゃんなどを入れて野球チームをつくったら？(岩手県花巻市・シャープFM200mkII Jr.)……【**編**：編集長やりましょう!!**編集長**：やれっていったってこの人数じゃ……。それに年輩者がー。】

PB-100用

オリンピック

北城　慶二



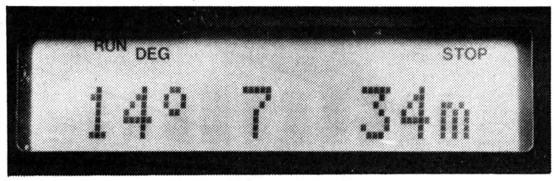
走りはばとび

画面には，二つの数字が出ています。左側がふみきり台と自分の間の距離，右側がスピードです。ゲーム・スタートと同時に，[D]キーを押しっぱなしにしましょう。すると，右側の数字が上がってスピードがつきます。左側の数字は，スピードに関係なく少なくなっていきます。数字が0になる寸前に，[J]キーを押してください。右はじに角度が出ます。長く押すほど角度がつきます。画面には，10の位しか表示されません。選手が飛んでいる様子が出た後，飛距離が出ます。距離が0になるまでに[J]キーを押さないとファールです。スピードがあればあるほど，飛距離がのびます。

ハンマーなげ

画面の左はしにハンマーの向き，まん中あたりのは，パワーです。ハンマーの向きは360°まで増え，また0にもどるという変化のしかたです。360°になるたびにパワーが増え，ハンマーの向きの変化が速くなります。0°から29°，331°から360°のとき，[J]キーを押してください。これ以外のときはファールです。パワーが大きいほど，飛距離はのびます。飛距離は，右はしに出てきます。3回トライできます。パワーが15をこすまでに[J]キーを押さなくてもファールです。

最終スコアは，エンドメッセージとともに出てきます。



《写真1》実行画面

オリンピックのプログラム・リスト

```
P0
  10 VAC
  20 PRINT "-H.OLYMP
     IC-","LONG JUNP
     "
  30 FOR I=30 TO 0 S
     TEP -1
  40 PRINT :PRINT I;
     "m";H;"km/h";
  50 IF KEY="D";IF H
     ≦35;H=H+2
  55 IF KEY="J" THEN
      100
  60 IF H>0;H=H-1
  65 NEXT I
  70 PRINT CSR 2;"FO
     UL !":GOTO #1
 100 PRINT :PRINT CS
     R 8;D;"?°";:IF
     KEY="J";D=D+1:G
     OTO 100
 110 IF D>4;D=4-(D-4
     )
 120 M=H+(D*10+(INT
     RAN#*10))-I:FOR
      K=0 TO M/10-1
 130 PRINT CSR K;" -
     ";:A=A+1:IF A*9
      THEN 130
 140 A=0:NEXT K:PRIN
     T CSR K;" _";M/
     10;"m":S=S+M*10
 150 PRINT "SCORE";S
     :GOTO #1

P1
  10 PRINT "H. THROW
     "
  20 FOR K=1 TO 3:PR
     INT "TRY";K
  30 FOR J=5 TO 15:P
     RINT :PRINT CSR
      4;J;:FOR I=0 T
     O 360 STEP J
  40 PRINT CSR 0;I;"
     °";:IF KEY="J"
     THEN 60
  50 NEXT I:NEXT J:P
     RINT CSR 5;"FOU
     L !"
  55 NEXT K:GOTO 110
  60 IF I≧30;IF I≦33
     0;PRINT CSR 5;"
     FOUL !":GOTO 55
  70 M=INT (RAN#*5+5
     )*J
  80 PRINT CSR 7;N;"
     m";:N=N+1:IF N*
     M THEN 80
  90 N=0:S=S+M*10:ST
     OP :PRINT "SCOR
     E";S:GOTO 55
 110 PRINT "GAME OVE
     R";S
```

★時刻表を見ていて四国の高知県内に「影」という駅を発見。信じないだろうから切りぬきをはります。(東京都町田市・**中村英敏15才**)……【**編**：マ編のアサちゃんが高知出身だよ。**影**：高知はカゲエキ（過激）なのだ!!】

PB-100(RAMパック使用)用

カニと花

桜田　健治

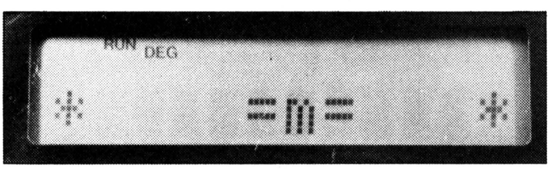


ゲームについて

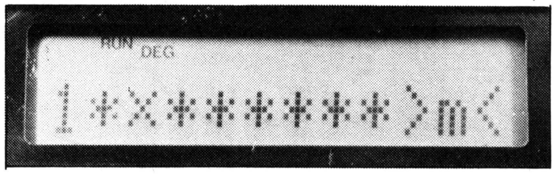
花園にたくさんのカニ（50匹）が侵入し，花を傷めます。これを退治してください。カニは，１～５までの花園に10匹ずついます。カニのいる位置「X」に見あうテン・キーを，す早く押してください。うまく捕まえられれば，カニが右側に表示されます。ゲームがすすむにしたがって，カニの移動速度は早くなります。ミス３回で，先にすすめなくなります。

85行の〝80″を変えると，早さが変わります。高得点(40以上)の人は，７文字以内で名前を登録できます。

ＰＢ-100の限られた表示空間で，楽しいゲームを作るのは大変ですね。皆さんのすばらしいアイデアに，いつも感心させられています。オジコンですが，私もがんばりますよ‼



《写真１》デモ画面－カニが歩いていきます



《写真２》カニをつかまえちゃった‼

カニと花のプログラム・リスト

```
P0
  5 H=40
 10 PRINT "*HANA*&KANI*";
 20 FOR I=1 TO 300:NEXT I:PRINT
 30 R=0:B=0:GOSUB #1
 35 PRINT :PRINT "high score:";H;"/50:";"by ";W$;
 37 FOR I=1 TO 300:NEXT I
 40 PRINT CSR 0;"<GAME START>";
 50 FOR I=1 TO 200:NEXT I
 60 PRINT
 70 $="12345"
 80 R=R+1:IF R<6;S$=MID(R,1)
 85 E=INT (80/SQR (VAL(S$))
 90 A=0:FOR I=1 TO 10:C=INT (RAN#*8)+1
100 PRINT CSR 0;S$;"********   ";
110 PRINT CSR C;"x";
120 FOR J=1 TO E:D$=KEY:IF D$="";NEXT J
130 IF D$≧"0";IF D$≦"8" THEN 150
140 D$="10"
150 K$="NG":IF VAL(D$)=C;A=A+1:B=B+1:K$=">m<"
160 PRINT CSR 9;K$;:FOR J=1 TO 200:NEXT J
170 PRINT
180 NEXT I
190 PRINT CSR 0;"CAUGHT";A;:FOR L=1 TO 200:NEXT L
200 IF A<7;PRINT :PRINT "GAME-OVER:*FIGHT!!";:GOTO 260
210 IF R=5;PRINT :PRINT "GAME-OVER:*FIGHT!!";:GOTO 260
210 IF R=5;PRINT :PRINT "GAME OVER:SCORE";B;"/50":GOTO 240
220 PRINT :PRINT "<OK!GO NEXT>";:FOR J=1 TO 200:NEXT J
230 GOTO 70
240 IF H<B;H=B:PRINT :PRINT " you get high score";H;:GOTO 250
247 GOTO 260
250 FOR I=1 TO 200:NEXT I:PRINT :INPUT " name",W$
260 PRINT " Try agine !!:HIT EXEkey↓":GOTO 10

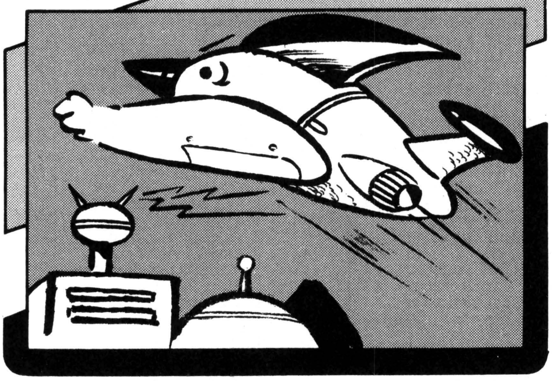
P1
 10 FOR Y=1 TO 8
 20 GOSUB #2
 30 PRINT
 40 NEXT Y
 50 IF Y=8 THEN 60
 60 FOR P=8 TO 1 STEP -1
 70 PRINT :PRINT CSR 0;"*";CSR P;">m<";CSR 11;"*";
 80 FOR K=1 TO 15:NEXT K
 90 PRINT CSR 0;"*";CSR P;"=m=";CSR 11;"*";
100 FOR L=1 TO 15:NEXT L
110 NEXT P
120 RETURN

P2
 10 PRINT CSR 0;"*";CSR Y;">m<";CSR 11;"*";
 20 FOR K=1 TO 15:NEXT K
 30 PRINT CSR 0;"*";CSR Y;"=m=";CSR 11;"*";
 40 FOR L=1 TO 15:NEXT L
 50 RETURN
```


★ＪＲ-100でリストを見られないようにするにはＰＯＫＥ＄１Ｂ，＄99とすると良いようです。もとに戻すには＄98です。（北海道江別市・紅林秀一22才）……【編：かしこい皆さんの情報待ってます！】

PC-1245/1251用
スクランブル

横山　武史



あなたの星に侵入し攻撃をかけてきたＵＦＯ群に，スクランブルがかかった。あなたは敵の基地を破壊するため，戦闘機に乗り込む……。

遊びかた

敵は三つのエリアに基地をもち，ＵＦＯ群に守られています。ＵＦＯは，ミサイルを発射すれば必ず破壊できますが(基地はミサイルにあたらない)，動きをよく見て撃たないと，ほかのＵＦＯにやられてしまいます。

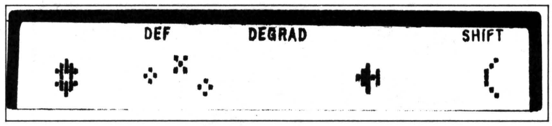
ＵＦＯを５機破壊すると１ポイント増え，前進して敵の基地に近づきます。10ポイントとると基地を破壊し，つぎのエリアにいきます。三つの基地を破壊するとあなたの勝利となり，はじめにもどります。戦闘機は３機で，[1]で上，[2]で中，[3]で下，[4]以上でミサイル発射です。３機全部撃墜されると，ゲーム・オーバーで，エリア，ポイント，スコア，撃墜数を表示します。

注　意

ゲームを途中でやめるときは，モード切替えスイッチをＯＦＦにしてください。[BRK]を押すと，機能がおかしくなることがあります。

参考

月刊ＲＡＭ12月号「ＰＣ－1251の知られざる機能」



《写真１》実行画面

スクランブルのプログラム・リスト

```
 10:CLEAR : WAIT 100:
    PRINT "      * SCRAMB
    LE *"
 15:DIM A(3),B(3),C(3),D
    (3),E(3),H(3):S=0:T=
    0:R=3
 20:FOR I=1 TO 3: READ A
    (I),B(I),C(I),D(I),E
    (I): NEXT I
 30:WAIT 0: RANDOM :F=2:
    V=&11E0:Y=&F837
 40:RESTORE 320: FOR I=1
    TO F-1: READ G,L,M:
    NEXT I
 50:FOR I=1 TO 3:H(I)=&F
    800: NEXT I:K=2:Z=&F
    805
 60:PAUSE "AREA="; STR$
    (F-1);"  YOUR SHIP="
    ; STR$ (R)
 70:PRINT "
      ("; STR$ (T);")"
 80:CALL V: POKE Y,A(K),
    B(K),C(K),A(K),B(K)
 85:POKE Z,G,L,M,L,G
 90:FOR I=1 TO 3:H(I)=H(
    I)+5* RND F
100:POKE H(I), PEEK H(I)
    OR D(I), PEEK (H(I)+
    1) OR E(I), PEEK (H(
    I)+2) OR D(I)
110:IF H(I)>=Y LET Q=1
120:CALL &7076: CALL V:
    NEXT I
130:IF Q=1 GOTO 240
140:X= VAL INKEY$
150:IF X>3 CALL &7071:
    CALL V: GOTO 190
160:X= VAL INKEY$
170:IF X<>0 AND X<4 LET
    K=X
180:GOTO 70
190:FOR J=5 TO Y-H(K)
    STEP 5
200:POKE Y-J+4,A(K):
    NEXT J
210:CALL &704E: CALL V:H
    (K)=&F800
215:S=S+K:T=T+1: IF T-
    INT (T/5)*5=0 LET Z=
    Z+5:S=S+10
220:IF Z<>Y GOTO 160
225:BEEP 3: IF F<>4 LET
    F=F+1:S=S+50: GOTO 4
    0
230:BEEP 5: WAIT 200:
    PRINT "   * CONGRATU
    LATION *":R=R+1:S=S+
    100: GOTO 30
240:RESTORE 310: FOR J=0
    TO 5
250:READ N,O,P: POKE Y,N
    ,O,P,O,N
260:CALL &704E: CALL V:
    NEXT J
270:Q=0:R=R-1: IF R<>0
    GOTO 50
280:PAUSE "    === GAME
    END ==="
290:WAIT : PRINT "A:";
    STR$ (F-1);" P:";
    STR$ ((Z-&F800)/5);"
     SC:"; STR$ (S);" HI
    T:"; STR$ (T)
300:DATA 2,7,15,5,2,8,28
    ,62,8,20,32,112,120,
    80,32
310:DATA 0,20,8,34,20,8,
    73,28,127,107,28,119
    ,34,20,8,0,20,8
320:DATA 20,62,119,107,9
    3,119,108,55,126
```

★原文：かげながら協力するわ。あほな文：影がらっきょう食するわ。(大阪府守口市・**冨井隆春13才**)……【**影**：今日の昼はカレーだ。あれっ福神漬がない！**編**：らっきょならあるけど。**影**：それでらきょう(妥協)しよう。】

PC-1500用

サーヴィス

JALCOかたぎり

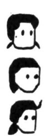


★PLAY

YMOのメンバーになって，演奏の合い間に会場の女の子にアタックしましょう。

まず[=]キーでキー・ボードからはなれ，[SPACE]を押すと顔が変わります。

女の子は3タイプいます。



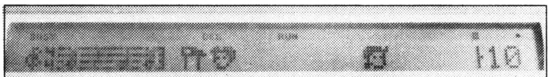

……（坂本龍一）ファンの女の子

……（高橋幸宏）ファンの女の子

……（細野晴臣）ファンの女の子

さらに[=]を押すと，女の子が近寄ってきます。これをくり返して，自分のところまで引きずってきましょう。

ただし，楽譜の𝄞の右に♩が来たときにキー・ボードからはなれていたり，女の子がファンでない人がアタックしたら遠ざかります。右端までいったらオシマイです。うまく10人の女の子をしとめてください。なお，キーボードへは[0]でもどれます。



《写真1》実行画面

サーヴィスのプログラム・リスト

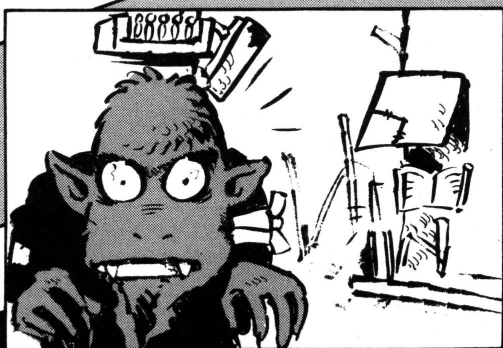
```
  10:GOTO 1200
  20:"A"WAIT 0:
     RANDOM :CLS
  30:PRINT "<Servic
     e> ";:GPRINT D
     $,F$,H$;:PRINT
     "  HIT KEY!"
  40:IF INKEY$ =""
     THEN 40
  50:S=0:R=1:L=0:W=
     50
  60:V=10:A=1:B=1:C
     =1:D=1
  70:F=4:X=0:M=4:N=
     13:Y=89+RND 2*
     8:G=9+RND 3
  80:GOTO 1000
  90:FOR J=1TO W
 100:K=ASC INKEY$
 110:IF K=0THEN 180
 120:IF K=48AND X
     LET X=0:M=F:N=
     13:GOTO 170
 130:IF K=61THEN 30
     0
 160:IF K=32AND X
     LET F=F+2:M=13
     :N=N+2:IF F>8
     LET F=4:N=5
 170:GCURSOR 57:
     GPRINT @$(M);@
     $(N)
 180:IF A<>2THEN 19
     0
 181:IF XGOSUB 500:
     GOTO 190
 182:GCURSOR 44:
     GPRINT "08492A
     "
 183:BEEP 1,50+RND
     7*8,10
 184:GCURSOR 44:
     GPRINT "000000
     "
 190:A=B:B=C:C=D:D=
     RND 3
 200:GCURSOR 10:
     GPRINT @$(A);@
     $(B);@$(C);@$(
     D)
 210:NEXT J
 220:GOSUB 510
 230:GOTO 90
 300:IF XTHEN 400
 310:X=1:M=13:N=F+1
 320:GOTO 170
 400:GCURSOR 60:
     GPRINT "0C0F02
     "
 410:BEEP 1,5,5
 420:GCURSOR 60:
     GPRINT "000000
     "
 430:IF G<>8+F/2
     GOSUB 500:GOTO
     180
 440:IF A=3GCURSOR
     10:GPRINT "554
     15D415D555D41"
     :S=S+1
 450:Z=-4:GOSUB 600
 460:IF Y=73THEN 70
     0
 470:GOTO 180
 500:BEEP 1,250,5
 510:Z=8:GOSUB 600:
     RETURN
 600:GCURSOR Y:
     GPRINT M$
 610:Y=Y+Z
 620:IF Y>=134THEN
     900
 630:IF L>4LET G=9+
     RND 3
 640:GCURSOR Y:
     GPRINT @$(G)
 650:RETURN
 700:FOR I=1TO 3
 710:GCURSOR 73:
     GPRINT "0E1F3F
     7E3F1F0E00":
     BEEP 1,5,30
 720:GCURSOR 73:
     GPRINT "000C1E
     3C1E0C0000":
     BEEP 1,8,30
 730:NEXT I
 740:GCURSOR 73:
     GPRINT M$
 750:S=S+20:Y=89+
     RND 2*8:G=9+
     RND 3:V=V-1
 760:V$=STR$ V:IF
     LEN V$=1LET V$
     ="0"+V$
 770:CURSOR 24:
     PRINT V$
 780:IF V=0THEN 800
 790:GOSUB 630:GOTO
     90
 800:BEEP 20,60,30
 810:R=R+1:L=L+1:IF
     L>9LET L=0
 820:W=70-L*5
 830:IF L>4LET W=50
     -(L-5)*5
 840:GOSUB 1100
 850:GOTO 60
 900:FOR I=180TO 25
     0STEP 2:BEEP 1
     ,I,5:NEXT I
 910:GCURSOR 137:
     GPRINT "7F4141
     7F777F"
 920:BEEP 1,180,5
 930:GCURSOR 137:
     GPRINT "7F777F
     7F7F7F"
 940:GCURSOR 133:
     GPRINT "2A1C77
     "
 950:BEEP 2,200,3
 960:GCURSOR 133:
     GPRINT "000000
     "
 970:CURSOR 13:
     PAUSE "BYE BYE
     !!"
 980:GOSUB 1100
 990:GOTO 20
1000:GPRINT "1824
     7F2D12003322
     77",
1010:GPRINT A$;A$
     ;A$;A$;"7F"
1020:GCURSOR 48:
     GPRINT "077D
     0507077E0604
     "
1030:GCURSOR 57:
     GPRINT D$
1040:GCURSOR 141:
     GPRINT "7F08
     "
1050:CURSOR 24:
     PRINT STR$ V
1060:CURSOR 13:
     PAUSE "STAGE
     ";R
1070:CURSOR 13:
     PRINT "
          "
1080:GOSUB 630
1090:GOTO 90
1100:PAUSE "SCORE
     :";S;"0"
1110:RETURN
1200:RESTORE
1210:FOR I=1TO 13
     :READ @$(I):
     NEXT I
1220:GOTO 20
1500:DATA "555555
     5555555555",
     "55052575703
     F0055","5555
     00355E144155
     "
1510:DATA "021F6B
     424B271F0E",
     "0E1F274B426
     B1F02"
1520:DATA "063F6B
     426F3F3F1E",
     "1E3F3F6B426
     F3F0E"
1530:DATA "3E474F
     474B472F1E",
     "1E2F474F474
     B473E","5E3F
     474B434B3F46
     "
1540:DATA "3E7F27
     434B432B1E",
     "6E7F274B434
     B3E03","0000
     000000000000
     "
```


★パソピア7で遊んでたら母ちゃんが怒ってソロバンふりあげてたたいた。KEYがこわれて泣いた。(愛知県宝飯郡・竹本是行14才)……【**影**：ゲームばっかしてたんだろ。勉強もしろよな。**編集長**：おまえもな!!】

PC-2001用

ゴーストアタック

ハリジー



追ってくるおばけから逃げつつ，メロンをぶつけて退治するというゲームです。

◉ 遊びかた

キー操作は[2][4][6][8]で，[スペース]キーでメロンをころがします。

メロン活用法

もしもおばけにメロンが当たらなくても，両端のドアに当たればころがりながら返ってきます。立ち止ってメロンに重なれば，それを取ることができます。

注　意

メロンがころがっている間は，つぎのメロンはころがせません。

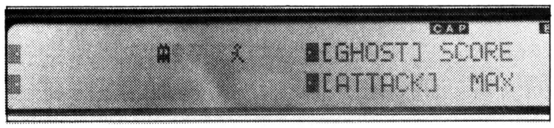
ドア活用法

もしおばけに追いつめられたら，ドアを使って反対側のドアに抜けられます。抜けたドアは普通はドアのままですが，メロンや必殺押さえ人に変わることがあります。

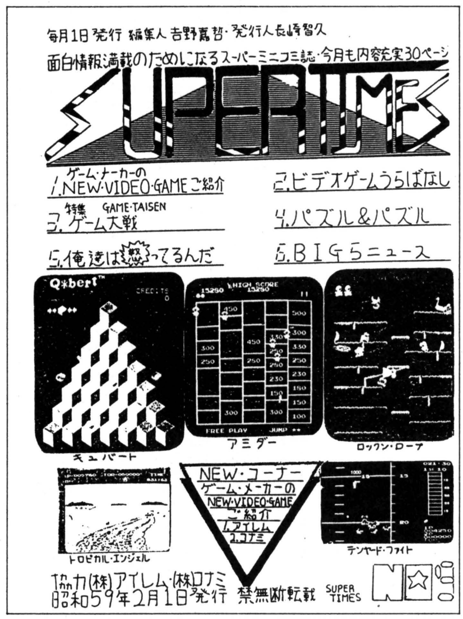
メロンはボーナスメロンといい，取ると200点入ります。必殺押さえ人がいると反対側に抜けることができません。

おばけは，退治すると50点入ります。1000点になると人が1人増え，それまでいた必殺押さえ人やドアが，ボーナスメロンに変わります(全てではない)。

1000点で増えるとそれから2000点おきで増えますが，増える200点前になるとおばけが2倍の速さになります。死ぬたびに人の残りが表示されますが，すかさず[RETURN]KEYを押してください。



《写真1》実行画面



SUPER TIMES NO.9 オモロ!!

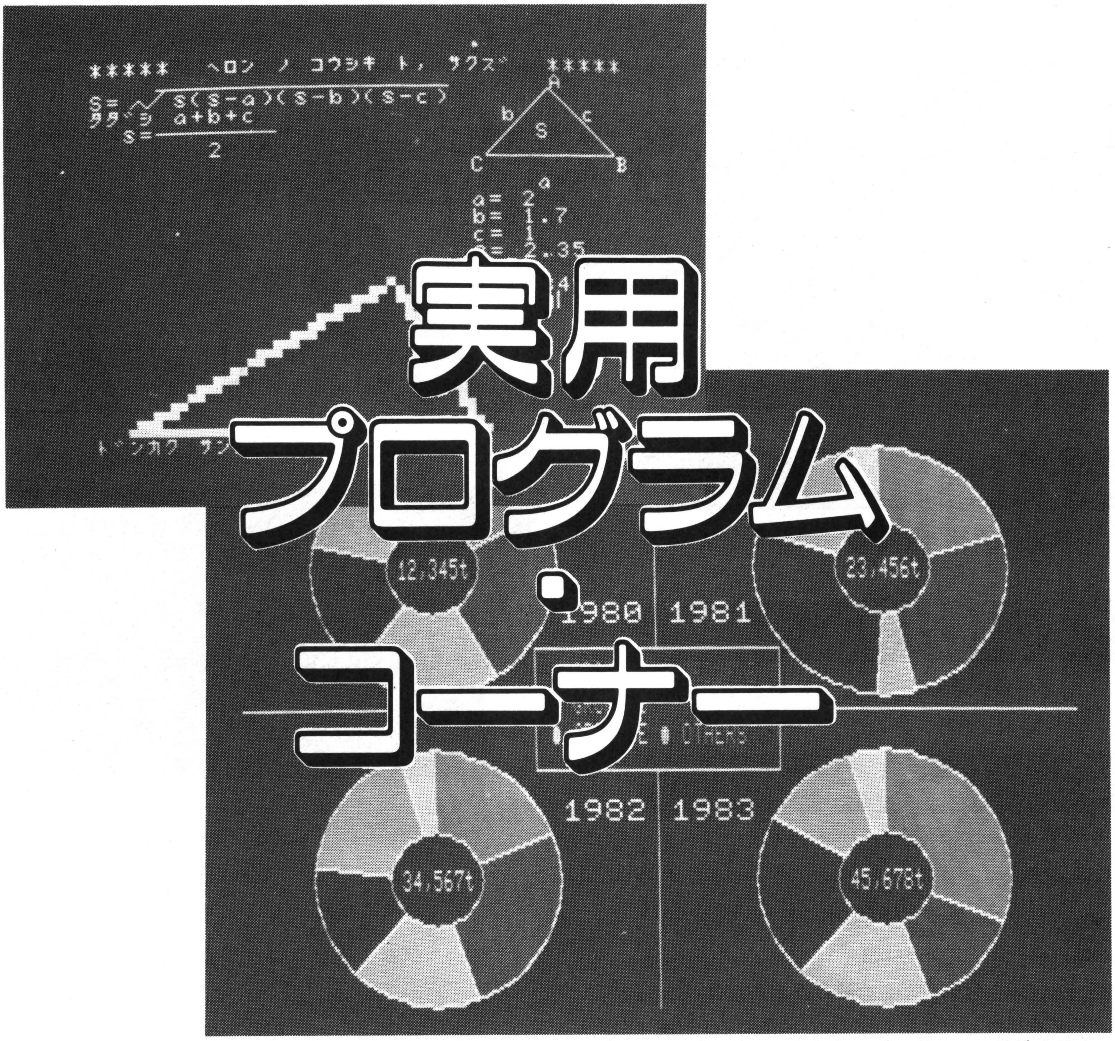
★母が修正液を買ってきたら姉がせっせと顔にぬっていた。(兵庫県神戸市・石っ子12才)……【影：うそばっかり！電波新聞の女子社員だってこんなことしないぞ。(ボカッ！)編：影さん修正液ひとびん飲んだら？】

ゴーストアタックのプログラム・リスト

```
10 REM ***** (C) HARIZII *****
20 REM ***** SHOKI SETTEI *****
30 CONSOLE 0,0,0
40 DEFINT A-Z
50 DIM A$(1),B$(1)
60 FOR I=0 TO49:READ I$
70 POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+I$):NEXT
80 DATA 48,2A,1D,22,40,40,22,1D,2A,48
90 DATA 7E,33,7E,33,7E,2A,5D,3E,5D,2A
100 DATA 38,7D,7F,7D,38,0E,5F,7F,5F,0E
110 DATA 7F,77,7F,7F,7F,7F,7F,7F,77,7F
120 DATA 7F,48,2A,1D,62,62,1D,2A,48,7F
130 REM ***** TITLLE *****
140 FOR I=0 TO1:A$(I)=CHR$(&HE7)
150 B$(I)=CHR$(&HE6):NEXT
160 LOCATE14:PRINT"GHOST ATTACK";
165 LOCATE53:PRINT"Hit return key"
170 D=2:S=0
180 F=1000
190 PRINT"                        [GHOST] SCORE                              [ATTACK]
 MAX";
200 M=19:N=0
210 J=1:K=1:I$=""
220 G=1:V=1
230 H=0:C=0
240 LOCATE34:PRINTUSING"#####";S;
250 LOCATE74:PRINTUSING"#####";T;
260 FOR I=0 TO1:LOCATE0+I*40:PRINTA$(I);
270 LOCATE20+I*40:PRINTB$(I);:NEXT
280 REM ***** PLAY GAME *****
290 I$=INKEY$:LOCATE M+N*40:PRINT" ";
300 IFI$="8"THENN=0ELSEIFI$="2"THENN=1ELSEIFI$="4"ANDM>0THENM=M-1:O=0ELSEIFI$="6
"ANDM<20THENM=M+1:O=1ELSEIFI$=" "ANDH=0THENH=1:GOSUB860
310 LOCATEM+N*40:PRINT CHR$(&HE0+O);
320 IF H=1THENGOSUB650
330 LOCATEJ+K*40:PRINT" ";:IFJ<MTHENJ=J+GELSEIFJ>MTHENJ=J-G
340 K=1.1-RND*.2:LOCATEJ+K*40:PRINTCHR$(&HE2);
350 V=1-V:IF S<F-200 THEN G=V ELSE G=1
360 IFM=0ORM=20THENGOSUB390
370 IFM=JANDN=KTHEN550ELSEGOTO290
380 REM ***** WARP *****
390 IF M=0THEN470
400 IF B$(N)=CHR$(&HE6)THENBEEP6,1:M=1
410 IF B$(N)=CHR$(&HE8)THENBEEP1,1:M=19:LOCATE20+N*40:PRINT B$(N);:RETURN
420 IF B$(N)=CHR$(&HE4)THEN BEEP 19,1:BEEP 15,2:BEEP 10,1:S=S+200:LOCATE34:PRINT
USING"#####";S;:M=19:GOSUB 790
430 C=RND(1)*3
440 IFC=1THEN B$(N)=CHR$(&HE8)ELSEIFC=2THEN B$(N)=CHR$(&HE4)ELSE B$(N)=CHR$(&HE6
)
450 LOCATE 20+N*40:PRINT B$(N);
460 RETURN
470 IF A$(N)=CHR$(&HE7)THENBEEP6,1:M=19
480 IF A$(N)=CHR$(&HE9)THENBEEP1,1:M=1:LOCATEN*40:PRINTA$(N);:RETURN
490 IF A$(N)=CHR$(&HE4)THEN BEEP 19,1:BEEP 15,2:BEEP 10,1:S=S+200:LOCATE34:PRINT
USING"#####";S;:M=1:GOSUB790
500 C=RND(1)*5
510 IFC=1THEN A$(N)=CHR$(&HE9)ELSEIFC=2THEN A$(N)=CHR$(&HE4)ELSE A$(N)=CHR$(&HE7
)
520 LOCATE N*40:PRINT A$(N);
530 RETURN
540 REM ***** DIED *****
550 BEEP4,1:BEEP6,1
560 BEEP1,4
570 D=D-1
580 IFD>0THEN PRINTCHR$(12);:LOCATE15:PRINT"DIED   LEFT=";D:BEEP31,1:GOTO190
590 LOCATE1:PRINT"GAME OVER";
600 LOCATE41:PRINT"     SCORE";S
610 IF S>T THEN T=S:LOCATE5:PRINT"YOU ARE  [HI-SCORE]";
620 LOCATE50:INPUT"REPLAY Y/N ";I$
630 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 140 ELSE END
640 REM ***** ROLLING *****
650 LOCATE Q+R*40:PRINT" ";:Q=Q+P
660 LOCATEQ+R*40:PRINTCHR$(&HE4+V);
670 IFQ<2ORQ>18THENP=-P
680 IFM=QANDN=RTHENH=0:BEEP1,1
690 IFQ=JANDR=KTHEN710ELSE RETURN
700 REM ***** GOHST DIED *****
710 LOCATEJ+K*40:PRINTCHR$(&HE3);
720 BEEP3,1
730 BEEP14,1:BEEP16,1
740 S=S+50:LOCATE34:PRINTUSING"#####";S;
750 H=0:LOCATE J+K*40:PRINT" ";
760 J=RND(1)*18+1:K=0
770 LOCATEJ+K*40:PRINTCHR$(&HE6);
780 BEEP1,1:BEEP2,3
790 IFS>=FTHEND=D+1:F=F+2000 ELSE 840
800 A$(V)=CHR$(&HE4)
810 B$(V)=CHR$(&HE4)
820 LOCATE V*40:PRINT A$(V);
830 LOCATE20+V*40:PRINT B$(V);
840 RETURN
850 REM ***** ROLLING START *****
860 IFO=1THENP=1ELSEIFO=0THENP=-1
870 Q=M:R=N
875 BEEP31,1:RETURN
880 REM ***** 3760 Byte free *****
```


♥友人のPC－6601は笑いじょうごで笑い出すと仕事をしないそうです。なーんてありそうな話！（愛知県豊橋市・**しんごうき**）……**【編**：しんごうきさんは女の子。ラ製のミドリさんも笑いじょうごだよ。**影**：グハハハ！**】**

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

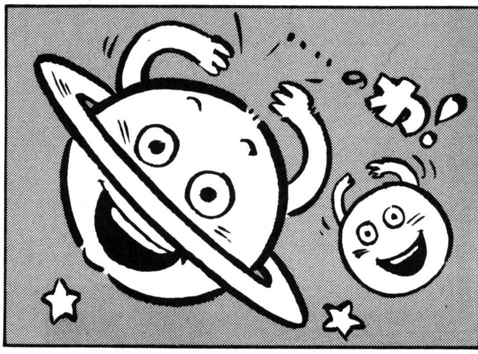
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



FP-1000/1100用

惑星位置計算

田辺　勝

内　容

惑星の位置を計算し，画面に表示するプログラムです。

使いかた

マイコンが聞いてくることがらに対して，キー入力していけばＯＫです。

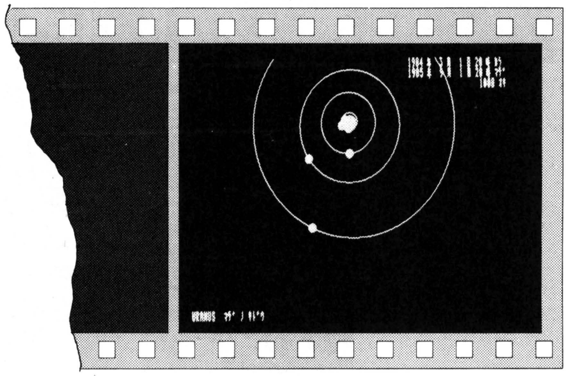
あとがき

わかりやすくするために，変数にカナを使いましたが，めんどうだったら適当にかえてください。精度はそんなにいいとは思えませんが，1982年１月から±10年や20年ならけっこういけます。

作成にあたっては，学校で習った３角関数をフルに使ったつもりですが，もっとよい方法があったら教えてください。なお，海王星とめい王星をはぶいたのは，大きさが違いすぎてとても表示しきれなかったためです。

プログラムはとても簡単ですから，他の機種でもすなおに動くと思います。

参考　「天文年鑑」(1982年版)の天文定数
　　　　(誠文堂新光社)



《写真１》表示画面です。キレイでしょ!

《第１表》プログラムの説明

100～ 380	初期設定
500～ 730	メイン・ルーチン
1000～1080	年月日の変換サブ・ルーチン
1200～1300	終りの年月日の変換サブ・ルーチン
1500～1590	半径の計算
2000～2060	座標計算
2500～2560	消す座標の計算
3000～3170	惑星の消去と表示
5000～5030	ズレ分の計算
10000～	データ

CHECKER FLAG

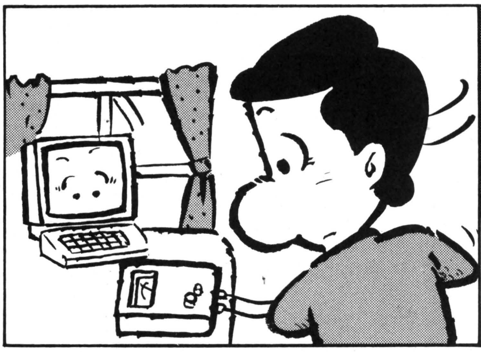
編：へーっ，キレイじゃないですか。
影：私も子供のころは，天体観測にこったことがあるんだよ。
編集長：実用コーナーも，しだいに充実してきているようだね。
Dr.D：マイコン・ルームにも，実用プログラムがどっさりとあったな。プログラム自体優秀なものが多いんだが，採用基準の一つに，やはりオリジナル性をあげたいな。
影：やっぱり，ひと目見てオオッとおどろいちゃう，そんな作品がいいんだよね。

★短かいからってなめんなよ!!(大阪府堺市・**山本浩史14才**)……【**影**：安いからってなめんなよ!!**編**：なんのこと？**影**：もちべーマガ。**編**：なんで？**影**：安いと中味もって思うだろ？べーマガはちがうぞ。買ってみてよ!!】

```
100 '*********************************
110 '*      ワクセイ ノ イチ ヲ ケイサン スル      *
120 '*            1984.2.21           *
130 '* 4133 バイト         by Spuer マン *
140 '*********************************
150 '
160 CLEAR:WIDTH 80
170 INIT(315,95),1,-1,R
180 COLOR 4:LOCATE1,2
190 INPUT "ダイナン ワクセイ マデ ヒョウジ シマスカ (1~7)";N%
200 IF N%>7 OR N%<1 THEN 190
210 INPUT "ウゴキ ヲ ミマスカ (Y/N)";ウゴキ$
220 IF ウゴキ$="N" THEN ELSE GOTO 250
230 IF ウゴキ$="N" THEN INPUT "  ナン年 ナン月 ナン日 ナン時 デスカ";トシ,ツキ,ヒ,ジ
240 GOTO 290
250 INPUT " ナン年 ナン月 ナン日 ナン時 カラ ミマスカ";トシ,ツキ,ヒ,ジ
260 INPUT " ナン年 ナン月 ナン日 ナン時 マデ ミマスカ";トシA,ツキA,ヒA,ジA
270 INPUT "   ナン日 オキ ニ ミマスカ";オキ
280 INPUT "アト ヲ ノコシマスカ (Y/N)";アト$
290 BEEP
300 PRINT "  O K !!"
310 GOSUB 1000
320 GOSUB 1200
330 CLS
340 LOCATE 54,0:PRINTUSING"#### 年 ## 月 ## 日 ## 時 カラ";トシ,ツキ,ヒ,ジ
350 LOCATE 54,1:PRINTUSING"#### 年 ## 月 ## 日 ## 時 マデ";トシA,ツキA,ヒA,ジA
360 PRINT CSR(71,2)オキ:PRINT CSR(75,2)"日 オキ"
370 CIRCLE(0,0),9,6
380 PAINT(0,0),6,6
500 '---------------- メイン ルーチン
510 FOR キカン=サイショ TO オワリ STEP オキ
520   FOR I=1 TO N%
530    IF キカン>サイショ OR キカン<サイショ THEN GOTO 580
540      READ ワクセイ$(I),キドウ#(I),イロ%(I),リシンリツ#(I)
550      READ セキドウ#(I),ハイ#(I),オウケイ#(I)
560    ヘイキン#(I)=360#/キドウ#(I)^1.5/365.25#
570     GOSUB 1500:'ハンケイ ケイサン
580     GOSUB 2000:'ザヒョウ ケイサン
590    IF アト$="Y" THEN GOTO 610
600     GOSUB 2500:'ザヒョウA ケイサン
610     GOSUB 3000:'ヒョウジ
620   NEXT I
630   IF キカン>サイショ THEN GOTO 680
640   COLOR イロ%(N%)
650   PRINTCSR(0,23) ワクセイ$(N%)
660   COLOR 5
670   PRINTCSR(8,23)"マデ  ノ キドウ"
680 NEXT キカン
690 COLOR 7
700 PRINTCSR(3,0) " モウイチド ミマスカ (Y/N) ?";
710 キ-$=INKEY$
720 IF キ-$="Y" THEN RESTORE:GOTO 150
730 IF キ-$="N" THEN RESTORE:CLS:END ELSE GOTO 710
1000 '---------------- 年 月 日 時 ノ ヘンカン サイショ
1010 DIM ツキ%(12)
1020 ツキ%(1)=31:ツキ%(2)=ツキ%(1)+28:ツキ%(3)=ツキ%(2)+31
1030 ツキ%(4)=ツキ%(3)+30:ツキ%(5)=ツキ%(4)+31:ツキ%(6)=ツキ%(5)+30
1040 ツキ%(7)=ツキ%(6)+31:ツキ%(8)=ツキ%(7)+31:ツキ%(9)=ツキ%(8)+30
1050 ツキ%(10)=ツキ%(9)+31:ツキ%(11)=ツキ%(10)+30:ツキ%(12)=ツキ%(11)+31
1060 ヒ=ヒ+ジ/24
1070 サイショ=(トシ-1982)*365.25+ツキ%(ツキ)-31.674+ヒ
1080 RETURN
1200 '---------------- 年 月 日 時 ノ ヘンカン オワリ
1210 DIM ツキA%(12)
1220 ツキA%(1)=31:ツキA%(2)=ツキA%(1)+28:ツキA%(3)=ツキA%(2)+31
1230 ツキA%(4)=ツキA%(3)+30:ツキA%(5)=ツキA%(4)+31:ツキA%(6)=ツキA%(5)+30
1240 ツキA%(7)=ツキA%(6)+31:ツキA%(8)=ツキA%(7)+31:ツキA%(9)=ツキA%(8)+30
1250 ツキA%(10)=ツキA%(9)+31:ツキA%(11)=ツキA%(10)+30:ツキA%(12)=ツキA%(11)+31
1260 ヒA=ヒA+ジA/24
1270 オワリ=(トシA-1982)*365.25+ツキA%(ツキA)-31.674+ヒ
1280 IF ウゴキ$="N" THEN オワリ=サイショ+.0000001
1290 IF ウゴキ$="N" THEN オキ=.09
1300 RETURN
1500 '---------------- ハンケイ ヲ ケイサン
1510 IF N%=1 THEN Z#=.387099
1520 IF N%=2 THEN Z#=.723332
1530 IF N%=3 THEN Z#=1
1540 IF N%=4 THEN Z#=1.523688
1550 IF N%=5 THEN Z#=5.202833
1560 IF N%=6 THEN Z#=9.538762
1570 IF N%=7 THEN Z#=19.19139
1580 R#(I)=キドウ#(I)*200/Z#
1590 RETURN
2000 '---------------- ザヒョウ ノ ケイサン
2010 ニュウ#(I)=キカン MOD (365.25*キドウ#(I)^1.5)
2020 キンカク#(I)=ニュウ#(I)*ヘイキン#(I)
2030   GOSUB 5000
2040 X#(I)=R#(I)*COS(キンカク#(I)+オウケイ#(I))-ズレX#(I)
2050 Y#(I)=R#(I)*SIN(キンカク#(I)+オウケイ#(I))-ズレY#(I)
2060 RETURN
2500 '---------------- ザヒョウA ノ ケイサン
2510 ニュウA#(I)=(キカン-オキ) MOD (365.25*キドウ#(I)^1.5)
2520 キンカクA#(I)=ニュウA#(I)*ヘイキン#(I)
2530   GOSUB 5000
2540 XA#(I)=R#(I)*COS(キンカクA#(I)+オウケイ#(I)+360#)-ズレX#(I)
2550 YA#(I)=R#(I)*SIN(キンカクA#(I)+オウケイ#(I)+360#)-ズレY#(I)
2560 RETURN
3000 '---------------- ワクセイ ヲ ウゴカス
3010 IF N%>4 THEN セキドウ#(I)=2600
3020  r#(I)=セキドウ#(I)/375
3030 IF N%>6 AND I<3 THEN GOTO 3170
3040 IF アト$="Y" THEN GOTO 3070
3050 CIRCLE(XA#(I),YA#(I)),r#(I)+3,0
3060 PAINT(XA#(I),YA#(I)),0,0
3070 BEEP
3080 CIRCLE(X#(I),Y#(I)),r#(I),イロ%(I)
3090 PAINT(X#(I)+5,Y#(I)),イロ%(I),イロ%(I)
3100 PAINT(X#(I)-5,Y#(I)),イロ%(I),イロ%(I)
3110 PAINT(X#(I),Y#(I)+5),イロ%(I),イロ%(I)
3120 PAINT(X#(I),Y#(I)-5),イロ%(I),イロ%(I)
3130 IF N%>4 AND I<4 THEN GOTO 3160
3140 CIRCLE(0,0),9,6
3150 PAINT(0,0),6,6
3160 CIRCLE(-ズレX#(I),-ズレY#(I)),R#(I),イロ%(I)
3170 RETURN
5000 '---------- ズレ ノ ケイサン
5010 ズレX#(I)=リシンリツ#(I)*R#(I)*COS(ハイ#(I))
5020 ズレY#(I)=リシンリツ#(I)*R#(I)*SIN(ハイ#(I))
5030 RETURN
10000 '---------------- データ          1982,1,0.674(テンモンネンカン)
10010 '          ナ マ エ,   キ ド ウ,イロ, リシンリツ,セキドウ,      ハイ,ヘイキンオウケイ
10020  DATA "MERCURY", .387099, 1,.20563, 2440, 76.72961,345.13361
10030  DATA   "VENUS", .723332, 3,.00678, 6001,130.86795, 87.55087
10040  DATA   "EARTH",1.000000, 4,.01672, 6378,102.17877, 99.55859
10050  DATA    "MARS",1.523688, 2,.09338, 3396,335.27967,149.31984
10060  DATA "JUPITER",5.202833, 6,.04829,71398, 13.29310,207.36131
10070  DATA  "SATURN",9.538762, 5,.05604,60000, 91.54137,189.34796
10080  DATA  "URANUS",19.19139, 7,.04612,25400,172.02279,236.19163
```

FP—1000/1100

★MZ－700でＬＩＮＥ文が使えると聞いてよろこんだとたんに目がさめた。ショック！(広島県福山市・**今村直太14才**)……【**影**：いちについて～!!ちょ，ちょっとそこの選手！**編**：私ですか？**影**：ラインをまたぐなって!!】



MZ-700(S-BAIC)用

抵抗カラーコード・マスター

AKIYO

はじめに

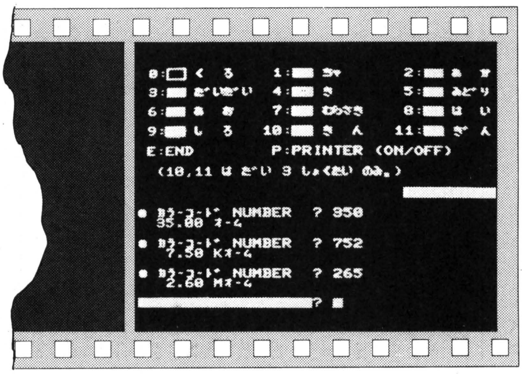
マイコンマニアなら当然，抵抗器のカラーコードぐらい読めるでしょう。でも，ちょっと……という人もいるのでは？

このプログラムはそんな人のために作りました。

使いかた

RUNすると，画面に色と数字の対応が出ますので，それを見て第一色帯，第二色帯，第三色帯とその色に対応する数字を入力してください。例…茶黒茶なら[1][0][1][CR]。すると，抵抗値が出てきます。

第四色帯は，誤差を示すものですが，このプログラムでは扱いません。また，抵抗値は小数点以下も表示されていますが，書式指定のためであてにはなりません。また，コードナンバーを聞いているときに，[P]を入力することでプリンタのスイッチングができます。

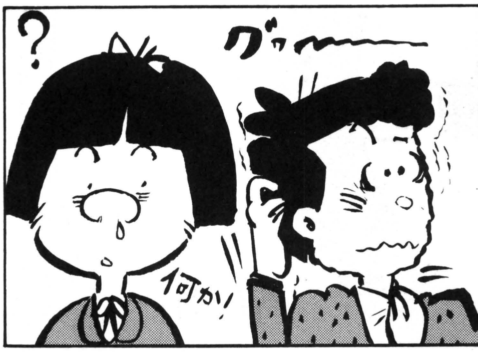


《写真1》実行画面

抵抗カラーコード・マスターのプログラム・リスト

```
40 COLOR,,,0:CLS
50 CONSOLE0,15:MODETN
60 X=-12:Y=1
70 FOR N=0 TO 11
80 A=A+1:X=X+13
90 CURSOR X,Y:PRINT USING"##";N;:PRINT":"
100 IF A=3 THEN A=0:Y=Y+2:X=-12
110 NEXT N
120 CURSOR4,1:PRINT[7, ]"■__■■■ |■■■‾‾■ク  ロ";
130 CURSOR17,1:PRINT[6,2]"▒▒▒";:PRINT"チャ";
140 CURSOR30,1:PRINT[2, ]"▒▒▒";:PRINT"ア  カ ■"
150 CURSOR4,3:PRINT[2,6]"▒▒▒";:PRINT"ダイダイ";
160 CURSOR17,3:PRINT[6, ]"▒▒▒";:PRINT"キ";
170 CURSOR30,3:PRINT[4, ]"▒▒▒";:PRINT"ミドリ■"
180 CURSOR4,5:PRINT[1, ]"▒▒▒";:PRINT"ア  オ";
190 CURSOR17,5:PRINT[3, ]"▒▒▒";:PRINT"ムラサキ";
200 CURSOR30,5:PRINT[3,4]"▒▒▒";:PRINT"ハ  イ■"
210 CURSOR4,7:PRINT[7, ]"▒▒▒";:PRINT"シ  ロ";
220 CURSOR17,7:PRINT[7,6]"▒▒▒";:PRINT"キ  ン";
230 CURSOR30,7:PRINT[7, ]"▒▒▒";:PRINT"ギ  ン■"
240 CURSOR1,9:PRINT" E:END          P:PRINTER (ON/OFF)"
250 CURSOR3,11:PRINT[3,]"(10,11ハ ダイ 3 ショクタイ ノミ。)"
260 CURSOR28,13:PRINT[7,1]"PRINTER OFF"
270 CONSOLE15,10
280 CURSOR1,24:PRINT[,1]"● カラーコード NUMBER  ";:INPUT A$
290 IF A$="E" THEN CONSOLE0,25:PRINT"■                              ■":COLOR,,7,1:MOD
EGR:MOVE0,0:MODETN:END
300 IF(A$="P")*(P=0)THEN P=1:CURSOR1,24:PRINT[,0]"■● カラーコード NUMBER  ■":CONSOLE0
,15,0,40:CURSOR28,13:PRINT[7,2]"PRINTER ON ":GOTO270
310 IF(A$="P")*(P=1)THEN P=0:CURSOR1,24:PRINT[,0]"■● カラーコード NUMBER  ■":CONSOLE0
,15,0,40:CURSOR28,13:PRINT[7,1]"PRINTER OFF":GOTO270
320 CURSOR1,24:PRINT[,0]"■● カラーコード NUMBER  "
330 A1=VAL(MID$((A$),1,1)):A2=VAL(MID$((A$),2,1)):A3=VAL(MID$((A$),3,2))
340 IF A3=10 THEN A3=-1
350 IF A3=11 THEN A3=-2
360 IF A3>11 THEN 280
370 R=(A1*10+A2)*10↑A3:R$=" オーム"
380 IF R>=1000 THEN R=R/1000:R$=" Kオーム"
390 IF R>=1000 THEN R=R/1000:R$=" Mオーム"
400 IF R>=1000 THEN R=R/1000:R$=" Gオーム"
410 CURSOR1,24:PRINT[5,]USING"####.##";R;:PRINT[5,]R$:PRINT
420 IF P=1 THEN PRINT/P A$;" ";R;R$;"   ";
430 GOTO270
```


★ゼビウスのキャラの名前を知らなかったころ，トーロイド＝さら，ギドスパリオ＝10点，ザカート＝キュッキュなど勝手に呼んでた。(岡山県御津郡・**河田一宏16才**)……**【編**：イマジネーションが豊かだな。**影**：ジンマシン？**】**



PC-8801/mkII用

不快指数測定

徳山　元浩

PC-8801

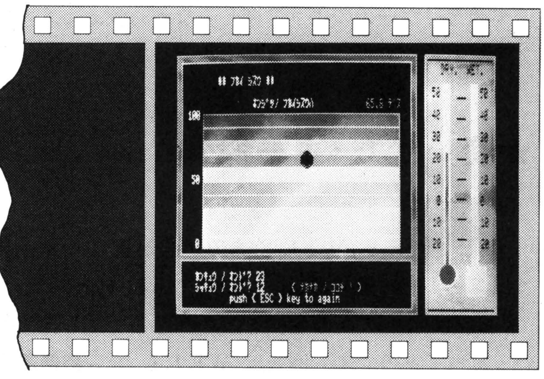
はじめに

不快指数は気温，湿度の二つの条件によって表されます。人間の感じる暑さ，寒さの程度のことで，0.72×(乾球温度(℃)＋湿球温度(℃))＋40.6で求めることができます。

使いかた

まずRUNすると乾球と湿球の温度を聞いてきますので，入力してください。すると，人間の感じる度合と指数を表示してくれます。もう一度やりたい時はESCキーを押してください。

参考文献　大日本図書　中学校保健体育



《写真1》実行画面

不快指数測定のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 21,25,0,1:CLS 3
110 X=505:Y=170:Z=30:D=39:A=4:C=50:K=61:Q=15:B=40
120 REM ═══════ CRT SUB ═══════
130 LINE(10, 10)-(450,199),7,B
140 LINE(20,160)-(440,195),7,B
150 LINE( 20,15)-(440,155),7,B:PAINT(200,157),4,7
160 LINE(465,10)-(595,199),7,B:PAINT(500,100),6,7
170 CIRCLE(X,Y),16,7:CIRCLE(X,Y),14,2:PAINT(X,Y),2
180 LINE(499,30)-(510,162),7,BF
190 LINE(540,164)-(575,185),7,B :PAINT(560,165),5,7
200 LINE(550, 30)-(561,164),7,BF:LINE(470,13)-(590,196),0,B
210 COLOR 0:LOCATE 62,2:PRINT"DRY.  WET."
220 FOR I=0 TO 7
230 LINE(524, D)-(540, D),0
240 D=D+15:NEXT I
250 FOR I=0 TO  6
260 LOCATE 59,A:PRINT  C;"        ";C
270 A=A+2:C=C-10:NEXT I
280 LOCATE 59,14:PRINT"  0          0 ":A=16:C=10
290 FOR I=0 TO 1
300 LOCATE 59,A:PRINT  C;"        ";C
310 C=C+10:A=A+2:NEXT I
320 COLOR 4:LOCATE 5,21:PRINT"PUSH < ESC > KEY "
330 P=INP(9)
340 IF P=127 THEN 360
350 GOTO 330
360 COLOR 5:LOCATE 10,3:PRINT" ** ﾌｶｲ ｼｽｳ **":GOSUB *GU
370 LOCATE 5,21:INPUT" ｶﾝｷｭｳ ﾉ ｵﾝﾄﾞ";M:P=1:GOSUB *TE
380 LOCATE 5,22:INPUT" ｼｯｷｭｳ ﾉ ｵﾝﾄﾞ";N:P=2:GOSUB *TE
390 GOTO 560
400 *TE:IF P=2 THEN R=553:D=5:B=N:ELSE R=502:D=2:B=M
410 S=163:FOR I=0 TO 49+B/2*3
420 LINE(R,S)-(R+5,S),D
430 S=S-1:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
440 RETURN
450 *GU:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
460 LINE(60,51)-(419,151),7,B
470 FOR I=0 TO 8
480 LINE(60,K)-(419,K),7
490 K=K+10:NEXT I
500 COLOR 7:LOCATE 4,6:PRINT"100":LOCATE 5,12:PRINT"50":LOCATE 6,18:PRINT"0"
510 H=49
520 FOR I=0 TO 9:READ C:H=H+10
530 PAINT(300,H),C,7
540 NEXT I :D=50
550 RETURN
560 FOR I=0 TO 2000:NEXT
570 F=.72*(M+N)+40.6 :X=19
580 FOR I=0 TO 13:READ A$
590 LOCATE X,5:PRINT A$ :BEEP:X=X+1:NEXT
600 S=151-F
610 CIRCLE(250,S),11,0:PAINT(250,S),0,0
620 CIRCLE(250,S),9,2:PAINT(250,S),7,0
630 COLOR 2:LOCATE 42,5:PRINT "  ";F;"ﾃﾞｽ"
640 IF F>84 THEN LOCATE 28,22:PRINT"< ｸｼｬ ｸｼｬ ﾌｶｲ !! >":GOTO 690
650 IF F>79 THEN LOCATE 28,22:PRINT"< ｶﾅﾘ ﾌｶｲ !!    >"  :GOTO 690
660 IF F>74 THEN LOCATE 28,22:PRINT"< ｼｮｳ ｼｮｳ ﾌｶｲ ...>":GOTO 690
670 IF F>69 THEN LOCATE 28,22:PRINT"< ｶｽｶ ﾆ ﾌｶｲ｡ >    ":GOTO 690
680 LOCATE 28,22:PRINT"< ﾅｶﾅｶ ﾉ ｺｺﾁ ! >"
690 COLOR 5:LOCATE 14,23:PRINT"push < ESC > key to again"
700 I=INP(9)
710 IF I= 127 THEN  RUN
720 GOTO 700
730 DATA 2,2,6,4,3,1,1,5,5,7
740 DATA ﾎ,ﾝ,ｼ,ﾞ,ﾂ,ﾉ, ,ﾌ,ｶ,ｲ,ｼ,ｽ,ｳ,ﾊ
```

★ＪＲ-200で漢字が!!なにげなくＣＴＲＬとＳＨＩＦＴを押してＡを押すと年が出てきた。(東京都中野区・**藤代拓也13才**)……【**編**：な，なんと!**影**：ナントの戦いは西暦なん年でしょう!**編**：実用コーナーではありません。】



PB-100用 単語練習

聖川 太

単語を，ゲームのように楽しみながら覚えようというプログラムです（単なるゲームとしても楽しめます）。

★使いかた・キー操作

SHIFT ＋ 0 でスタートです。

タイトルのあと，EXE である単語が■でかくされて出てきます。■の数は，かくれている単語の字数です。そのかくれている単語を，キーを一つずつ押していって当てるのです。例えば「WELL」なら■■■■と表示されます。E を押すと，2番目にEが出てきます。まちがって D を押してもかわりませんが，ミスが一つ増えます。これをくり返して「WELL」を当てるのです。

ミスが7回になると，答えが表示されます。EXE でつぎの単語に進みます。

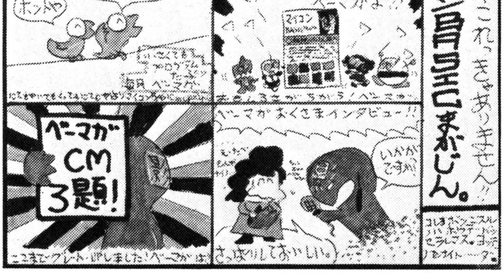
★その他

500行の後の＄＝″　″の中は自分の好きなようにかえていいですが，9文字をこえないようにしてください。544ステップ全部使ってますので，変更するときは注意してください。

参考　テキサスインスツルメンツ社
　Speak ＆ Spell 英単語学習機

単語練習のプログラム・リスト

```
5 PRINT "Words Lesson"
10 GOSUB INT (RAN#*21)+500:PRINT
20 FOR A=1 TO LEN($)
30 PRINT CSR A-1;"■";
40 NEXT A
50 A=0:M=0
60 K$=KEY:IF K$="" THEN 60
65 C=0
70 FOR B=1 TO LEN($)
80 IF K$=MID(B,1);PRINT CSR B-1;MID(B,1);:M=M+1:IF M=LEN($) THEN 200
85 IF K$=MID(B,1);C=1
90 NEXT B:IF C=1 THEN 60
95 C=0:A=A+1:IF A=7 THEN 250
100 GOTO 60
200 PRINT CSR 9;"OK!";
250 PRINT CSR 0;$:GOTO 10
500 $="THIS":RETURN
501 $="PENCIL":RETURN
502 $="JAPANESE":RETURN
503 $="RIGHT":RETURN
504 $="FATHER":RETURN
505 $="MOTHER":RETURN
506 $="MONDAY":RETURN
507 $="TUESDAY":RETURN
508 $="THURSDAY":RETURN
509 $="NOVEMBER":RETURN
510 $="SUNDAY":RETURN
511 $="BROTHER":RETURN
512 $="WEDNESDAY":RETURN
513 $="WELL":RETURN
514 $="DESK":RETURN
515 $="TABLE":RETURN
516 $="NOTEBOOK":RETURN
517 $="MAP":RETURN
518 $="BED":RETURN
519 $="HOUSE":RETURN
520 $="WINDOW":RETURN
```



by 影っ子仮面mkII

★ＰＢ－100ってプレイボーイ100の略かと思ったら，パーフェクトボーイの略だってＰＢユーザーの友人に言われた。（新潟県南蒲原郡・**マイケル13才**）……**【影**：私のサイフもＰＢ－100。百円玉ばっかりでピービーしてるの。**】**

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：Dr. D，今月はどうですか？

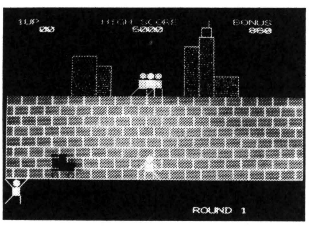
Dr. D：ふむ，そうだなあ。最近はキャラクタにこった作品がハバをきかしている中で，ゲームのアイデアが群をぬいていたということで……。

影：パンパカパーン！今月のNo.1プログラマーは！

Dr. D：PC－9801用「DOWN TOWN STORY」の原田 修君に決定しよう。

編集長：おめでとう！次回もガンバッテください。

Dr. D：ところで編集長，ある重大なプロジェクトが進行中というウワサがあるんだが…。



編集長：オヤ？もう耳に入りましたか。遠いわりには，早耳ですね。

編：何のこっちゃ。

編集長：実は「25キャンペーン」という企画なんです。ベーマガは，7月号で通巻25号目を発行することになる。そこで25の数字にちなみ，「25キャンペーン」というわけ。

編：もう一つ25のいわれがあります。この4月号の発行部数が何と22万8千5百部。これをマイコン誌未到達の25万部にしようという編集部の意気込みがこめられているんです。

Dr. D：具体的には？

影：毎号のプログラムの中から，ベスト・プログラマーを読者のみなさんに選んでもらいます。期間は5～8月号で，部門は総合と各機種ごとに分けられているんですよ。キミにもチャンスがある！

編集部一同：投稿待ってま～す！

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

TIME UP	大阪府大東市	**松阪正昭君**	ドラエモン旗上げゲーム	大阪府大阪市	**丹那晃央君**
ALPHABET	石川県輪島市	**新谷雅美君**	SNAKE	神奈川県横須賀市	**五十嵐晃君**
FLYING GAME	愛知県安城市	**中嶋道寛君**	INFINITY MOUSE	北海道桧山郡	**村井良純君**
BEAT DROP	茨城県猿島郡	**蓮沼 勝君**	F－16	神奈川県横浜市	**斎藤 亮君**
マスター・マインド	奈良県奈良市	**田中 均君**	WHITE DEFENDER	青森市	**佐藤丈樹君**
サーフィン	千葉県八千代市	**山口啓三君**	BALL	愛知県犬山市	**谷口嘉博君**
MOON LANDING	茨城県土浦市	**一野瀬昌利君**	さすらいのペンキ屋	兵庫県芦屋市	**寺内洋平君**
MONTERS LINE	広島県府中市	**政宗孝幸君**	幾何学模様を描いてみよう	愛知県名古屋市	**竹倉憲也君**
THE PIG	東京都杉並区	**吉田 智君**	野球拳	北海道枝幸郡	**佐賀孝博君**
RC. CAR	広島県広島市	**藤山隆之君**	TUBE FIRE	静岡県浜松市	**渥美智之君**
美しいもよう	岐阜県大垣市	**清水秀明君**	あくまのへや	東京都世田谷区	**瀧田明博君**
ENGLISH STUDY	千葉県千葉市	**野口 誠君**	GALAXY WARS	広島県福山市	**甲斐勇人君**
住宅街アドベンチャー	埼玉県志木市	**山崎達也君**	MOON SHUTTLE	東京都杉並区	**明石泰知君**
RALLY	兵庫県伊丹市	**秋本康治君**	OLFAS	大分県大分市	**近藤宏昭君**
TANK COMBAT	神奈川県藤沢市	**山本純司君**	カケザン インベーダー	神奈川県川崎市	**岩崎昭夫君**

投稿ありがとうコーナー

☆59年1月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

田辺英勝／池田貴之／香河弘樹／高岡義晴／山本博司／田川瑞生／斉藤道法／渡辺和也／山下真司／湧谷諭／井上 大／斉藤直人／宇野弘晃／大石康正／小泉雄洋／桐山武志／長岡 浩／渡辺克己／長谷川 慎／栗山健治／皆川 徹／岡本誠一／山崎 廣／新妻則治／述俊 完／小林統／深沢 豪／古森誉生／山内政信／ジンクス／野口 誠／佐賀孝博／関口正行／竹田重典／大田達也／深沢龍一郎／目黒啓輔／光永康則／

寺西　純／中村丈夫／三木祐介／三田吉郎／平社　仁／佐々木　隆／中村昌英／藤田恵介／渡辺雅勝／石井貴裕／福定　守／神谷　浩／Mr.パンダ／渡辺純一／久米好規／小木曽弘和／中垣内 聡／岡本 学／浜谷成樹／相沢秀昭／笹川弘道／千葉　剛／岩崎哲史／小林泰秀／MZ－700バンザイ！／松本利明／朝倉重和／長谷龍生／向井信一／田中勝久／神谷哲男／加藤貴士／井上武士／大石宅磨／西田賢治／CAT'S EYE／西田利弘／永山　要／登田裕子／小川芳徳／手塚大志／玉木真司／磯部政男／井田勝久／三枝　悟／白沢桂一／大浦正義／中村照明／福島康志／工藤雅哉／稲毛昭裕／福井　晶／福田直人／新舘己之介／翁　武留／清水省三／丹羽直志／降籏邦義／平塚充吉／斉藤　亮／矢追秀樹／阪口英一／林　譲／山田泰史／今村直太／広中靖久／横井敬明／水野裕章／岩下浩明／杉本光一郎／竜之介／岡本英二／飯野悟司／ねくすと／太田学時／中村勝則／遠山俊二／新井孝幸／広重克典／高木浩次朗／野田琢／としふみ／伊藤　新／間宮克則／藤井秀樹／田丸亮治／宗平博史／武内　敏／富松聖城／荻野恭生／東哲也／広沢　健／植松義貴／梅永明宏／井上　優／中島和彦／西村利彦／原田史郎／瀬尾典生／原口宏志／鈴木　聡／谷原克己／森田具生／太田高利／斉藤宣俊／新谷雅美／渡辺克見／はやしまさひろ／磯部裕史／岡部拓也／東出卓也／藤野俊明／高田春之／足立博之／中村繁彰／田口　修／新谷雅美／斉藤義人／伊藤光宏／松阪正昭／植田結樹／藤内禎彦／籾山　寛／渡辺一雄／畠中　栄

ほかたくさんの人から応募がありました。どうもありがとう!!

ナショナルJRシリーズプログラムコンテスト結果発表

昨年7月より行ないました「ナショナルJRシリーズプログラムコンテスト」の結果を発表いたします。たくさんのご応募ありがとうございました。各賞のほか，応募者全員に記念品をお送りいたします。

《JR－100／200グループ》

グランプリ賞　ホビーの部
- レマゲン大戦争　大野栄司

グランプリ賞　実務実用の部
- 五教科成績処理　長谷川耕一

優　秀　賞　ホビーの部
- SCHOOLアドベンチャー　照井英介
- SKY BATTLE　中川　徹
- CHANNEL WARS　林　邦彦

優　秀　賞　実務実用の部
- 在庫管理　堀内康男
- モータープール管理プログラム　田中祥明
- キャラクタ作成ツール　田辺健二

優　良　賞　ホビーの部
- FIGURE　塚本貴士
- TABLE TENNIS　岡本　剛
- SPACE PATROL　木村浩二
- みかん狩りゲーム　高落幸夫
- FLOG PANIC　伊藤武司

優　良　賞　実務実用の部
- 相関と回帰　辻本紘作
- 運転日報の集計　西沖積蔵
- クレジット計算プログラム　田中謙二
- 燃費計算　谷口清憲
- 預金管理　中村真一

特　別　賞　ホビーの部
- ROBOT FIGHT　光成祐治
- ハンターゲーム　谷川百明生
- DOUKUTSU GAME　山岡俊作
- ホネホネ・ロック　馬嶋賢治
- カニの帰宅　田島典幸

特　別　賞　実務実用の部
- Q S O　中西　隆
- ソナタK. V. 545　中村慎一郎
- 在庫管理　堀内康男
- 集　計　新野　忍
- ブロック転送&演算ルーチン　市原史範

《JR－800グループ》

グランプリ賞　ホビーの部
- ALERT　土佐伸一

グランプリ賞　実務実用の部
- 統計パック　大内慰義

優　秀　賞　ホビーの部
- ハリケーンボーイ　中西宏道
- SKY ROLLER　ウイングマン
- UFOランド　武藤一弘

優　秀　賞　実務実用の部
- 修理売上集計表　引田英幸
- （残り2名該当なし）

優　良　賞　ホビーの部
- 影チャンのインベーダーアタック　山崎宏文
- 影さん戦車で敵を撃て　須田修作
- （残り3名該当なし）

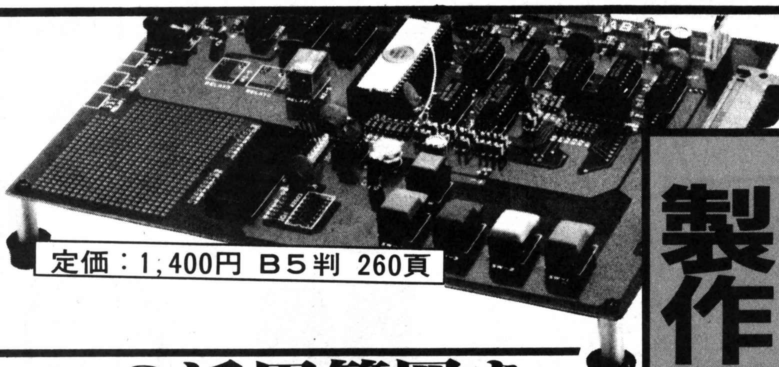
優　良　賞　実務実用の部
- 該当なし

特　別　賞　ホビーの部
- パチンコブラボーNo.1　中山睦夫
- アナログ時計　新美勝久

特　別　賞　実務実用の部
- 該当なし

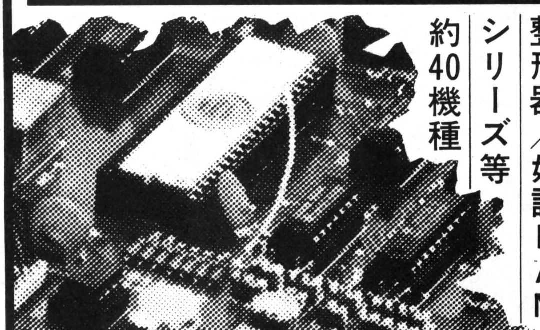
月刊マイコン別冊

パソコン周辺機器製作マニュアル



定価：1,400円 B5判 260頁

パソコンの活用範囲を広げる周辺機器製作の本……。

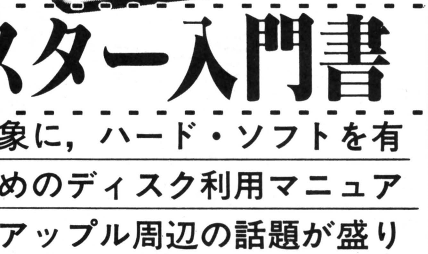


主な内容：Z80マイコンの製作／UHFコンバータ／3和音シンセサイザー／EPROMライタ／波形整形器／好評FAMシリーズ等約40機種

月刊マイコン別冊

アップルDOS入門

定価：1,300円 B5判 220頁 著者：戸内順一



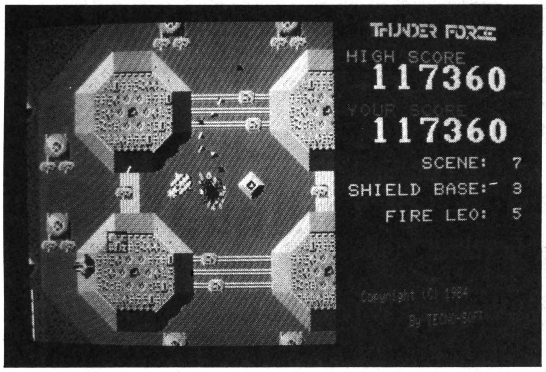
アップルユーザー待望のDOSマスター入門書

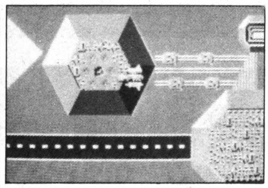


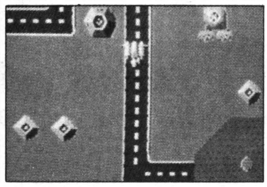
アップルIIを対象に，ハード・ソフトを有効に使いこなすためのディスク利用マニュアル。付録として，アップル周辺の話題が盛り沢山。

電波新聞社

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03-445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3－2－4 ☎06-203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411





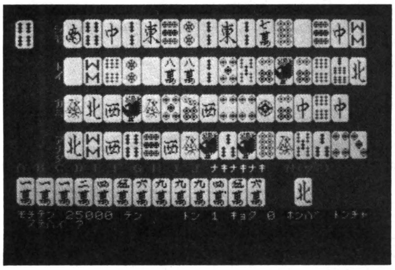


スクロールゲーム

サンダーフォース

X1・X1C（要G-RAM） 各￥4,800
PC-8801（PC-8801mkII）、FM-7

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。全方向にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。



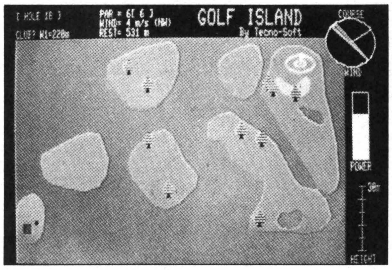
四人麻雀（テープ版）

完璧に本物と同じ！ 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラー発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか？

●PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X-1、MZ-2000 MZ-2200（dB-BASIC、G-RAM1、2、3）用 各￥4,000
●MZ-700用 ￥3,500
●PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC＋マシン語

スペシャル四人麻雀（ディスク版）

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。 各￥6,800
●5インチ2DD版 PC-9801F/E
●5インチ2D版 PC-9801（9801E）、PC-8801（8801MkII）
●8インチ2D版 PC-9801（9801F/E）、PC-8801（8801MkII）



ゴルフ・アイランド

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す！

FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1（G-RAM）、MZ-2000（Hu-BASIC、G-RAM1、2、3） 各￥4,000
●拡張コース（1〜4）（18ホールまであります） 各￥2,000

好評発売中 各機種￥5,800

ゴルフアイランド・スペシャル

（ゴルフアイランド＋拡張コース4の2本セット）



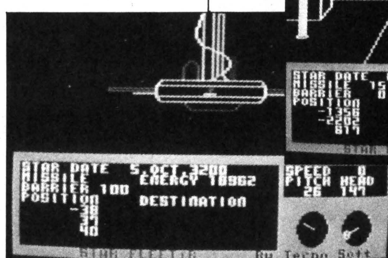
君はもう体験したか？
3次元ならではのトリップ感。

スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない！

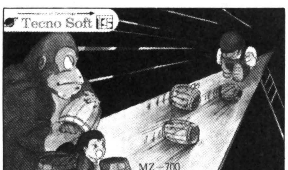
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X-1（G-RAM）MZ-80B（G-RAM1）、MZ-2000（G-RAM1）用。 各￥4,500





写真はPC-6001MkII用。

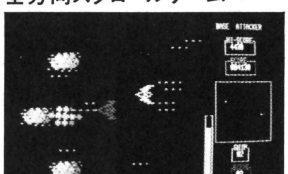
全方向スクロールゲーム



▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い ♡ を目ざして頑張ろう。

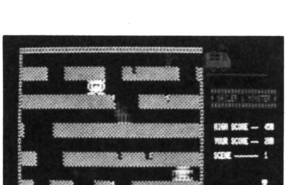
MZ-700/1200 各￥3,300



▲ベース・アタッカー/B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ‥‥。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。

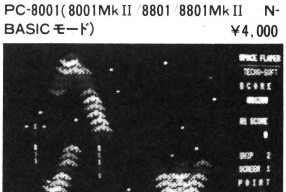
PC-8001（8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード） ￥4,000



▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな？

PC-8001（8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード） ￥4,000



▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。

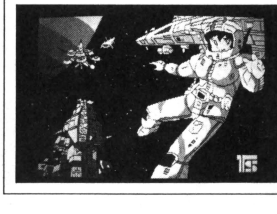
PC-8001（8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード） ￥4,000

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット ￥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。



(1)ライン・エディター
●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
●8原色を同時に異った中間色に変換できます。
●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等
●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
●1ドット毎の色つけができます。
●エディット時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
●作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

㈱テクノソフト AM10：00〜PM6：00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4−14 ☎0956-33-5555

日本マイコン流通センター
中古マイコンショップ

★電話注文は2月10日より受付！

渋谷店オープン 新装

ハチ公口　徒歩0分

開店記念セール中!!

ご来店高価下取・買取





- マイコン
- 各社周辺機器
- ワープロ
- パソコンデスク
- コピー
- ファクシミリ
- オフコン

アルバイト・社員
(男・女)
募集中

新製品　㊙開店記念特別価格セール

★その他各社新製品特価セールも行なっております。

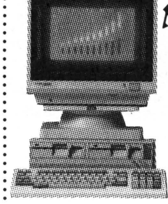


NEC PC-9801F シリーズ

PC-9801 F2　標準価格 ~~¥398,000~~
(5″2DDFD×1)

PC-9801 F1　標準価格 ~~¥328,000~~
(5″2DDFD×2)

- 640K/台、5インチ両面倍密度倍トラック・ミニフロッピー内蔵。
- JIS第1水準の漢字ROMボードを標準装備。JIS第2水準の漢字ROMチップ(オプション)
- N88-日本語BASIC(86)、N88DISK-BASIC(86)を標準装備。



NEC PC-8801mkII シリーズ

MODEL 10 (FD なし)　標準価格 ~~¥168,000~~

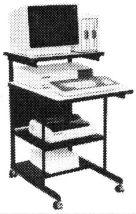
MODEL 20 (5″FD ×1)　標準価格 ~~¥225,000~~

MODEL 30 (5″FD ×2)　標準価格 ~~¥275,000~~

- N88BASICフルコンパチ＋α
- 第一水準漢字ROM内蔵
- うす型キーボード

格安 パソコンデスク入荷.!!

NM-1



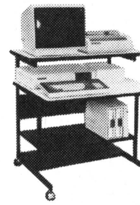
《特価》¥29,800
[600(幅) 930(高さ) 740(横)]

NM-2



《特価》¥42,000
[1200(幅) 930(高さ) 740(横)]

NM-3

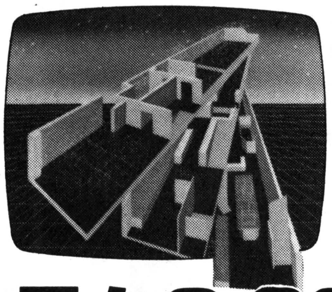


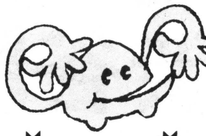
《特価》¥36,000
[900(幅) 930(高さ) 740(横)]

☎03(463)4455 (ヨシココ)

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2の3の2(大外ビル5F)　☎03(994)5744





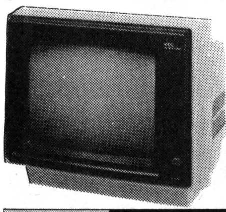
システム展開で差をつけろ!!

庄子デンキ コンピュータ・中央

月々2,000円から ラクラク クレジット

1 NEC 14型カラーディスプレイ

●ＲＧＢ対応



●本体ＰＣ-8048N ………… ¥59,800

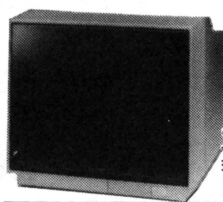
現金特価 **49,800円**

頭金なし	月々2,000円×11回
第1回目2,300円	
ボーナス月加算…………15,000円×２回	

分割払い合計 54,300円

2 SHARP 14型カラーディスプレイ

●2000文字表示●ＲＧＢ対応ニューモデル



●本体14M-141C ………… ¥69,800

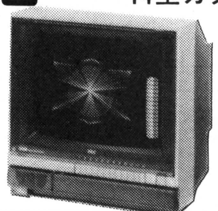
現金特価 **59,800円**

頭金なし	月々2,500円×11回
第1回目3,700円	
ボーナス月加算…………17,000円×２回	

分割払い合計 65,200円

3 NEC 14型カラーディスプレイ

●ＮＥＣテレビ機能付カラーディスプレイ●2000文字表示●リモコン付●ＲＧＢ対応ニューメディアカラーテレビ



●本体C-14N26PV ………… ¥89,800

現金特価 **69,800円**

頭金なし	月々3,000円×11回
第1回目3,100円	
ボーナス月加算…………20,000円×２回	

分割払い合計 76,100円

4 EPSON RP-80

●エプソンノーマルプリンター●適応機種／ＦＭ－７／ＦＭ－８／パソピア７／ＦＰ－1100／ＰＣ－8801／ＰＣ－9801／ＰＣ－8001ＭＫⅡ



●本体RP-80 ………… ¥89,000

●プリンターケーブル ………… ¥7,000

合計¥96,000

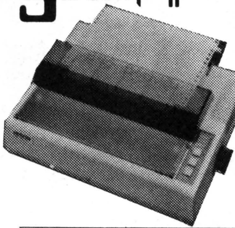
現金特価 **80,000円**

頭金なし	月々2,000円×23回
第1回目2,800円	
ボーナス月加算…………11,000円×４回	

分割払い合計 92,800円

5 EPSON RP-80F/T

●エプソンフリクションタイプノーマルプリンター●適応機種／ＦＭ－８／パソピア７／ＦＰ－1100／ＰＣシリーズ



●本体RP-80F/T ………… ¥104,000

●プリンターケーブル ………… ¥7,000

合計¥111,000を

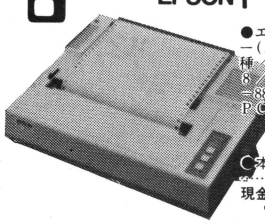
現金特価 **89,000円**

頭金なし	月々2,600円×23回
第1回目3,500円	
ボーナス月加算…………10,000円×４回	

分割払い合計 103,300円

6 EPSON FP-80

●エプソンのプリンター（ノーマル）●適応機種／ＦＭ－７／ＦＭ－８／ＰＣ－8001／ＰＣ－8801／ＰＣ－9801／ＰＣ－8801ＭＫⅡ



●本体FP-80 ………… ¥149,800

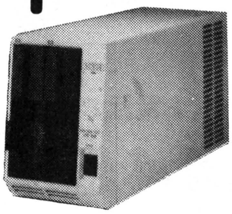
現金特価 **114,800円**

頭金なし	月々3,000円×23回
第1回目4,200円	
ボーナス月加算…………15,000円×４回	

分割払い合計 133,200円

7 LFD-550 Series

●東京電子フロッピーディスクユニット●両面倍密デュアルタイプ●適応機種／ＰＣ－8801／ＰＣ－9801／ＰＣ－8001ＭＫⅡ



●本体LFD-550PC ………… ¥148,000

●フロッピーケーブル ………… ¥5,000

●システムデスク ¥7,000

合計¥160,000を

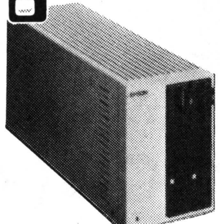
現金特価 **129,800円**

頭金なし	月々2,000円×35回
第1回目3,100円	
ボーナス月加算…………14,000円×６回	

分割払い合計 157,100円

8 EPSON TF-10

●エプソンフロッピーディスクユニット●両面倍密デュアルタイプ●適応機種／ＰＣ－8801／ＰＣ－9801／ＰＣ－8001ＭＫⅡ



●本体TF-10-PC ………… ¥129,800

●フロッピーケーブル ………… ¥7,000

●システムデスク ¥7,000

合計¥143,800を

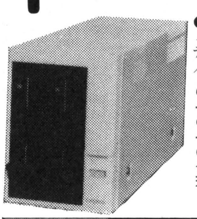
現金特価 **135,000円**

頭金なし	月々2,000円×35回
第1回目3,400円	
ボーナス月加算…………15,000円×６回	

分割払い合計 163,400円

9 Logitec K-305FM

●ロジテックフロッピーディスクユニット●両面倍密デュアルタイプ●適応機種／ＦＭ－７／ＦＭ－８



●本体K-305-FM ………… ¥128,000

●インターフェイスケーブルセット ………… ¥17,000

●システムデスク ¥7,000

合計¥152,000を

現金特価 **148,000円**

頭金なし	月々2,300円×35回
第1回目2,600円	
ボーナス月加算…………16,000円×６回	

分割払い合計 179,100円

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央

仙台市一番町三丁目6 5 ☎24-5591

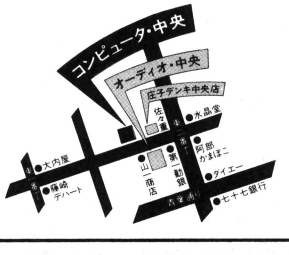
ご注文は電話でOK!

商品番号でお申し込み下さい

●庄子デンキ・山形本店 ☎(0236)42-1222

●庄子デンキ・コンピュータ・中央 ☎(0222)24-5591

●庄子デンキ・石巻本店 ☎(0225)93-1011



ハガキによるご注文は

商品番号と商品名をはっきりお書きください。

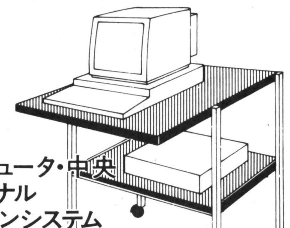
●郵便番号
●おところ（フリガナ）
●おなまえ（フリガナ）
●おとし
●電話番号
●お支払い方法 現金・分割のいずれか。

郵便はがき 40円

仙台市一番町三丁目6の5

庄子デンキ コンピュータ・中央 誌上ショッピング係

10



コンピュータ・中央 オリジナル パソコンシステム ラック（キャスター付）

メーカー希望小売価格 ¥24,800を

特別提供 **19,800円**

●サイズ／高さ680×幅595×奥行650（下テーブル450）mm・キャスター径60mm

※合計価格、メーカー希望小売価格です。

TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。
システムアップ自由自在。

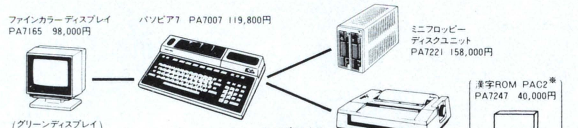




使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

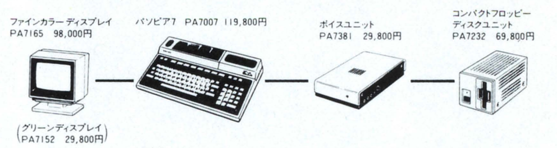
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
●パソピア16 ●パソピア7
●パソピア ●パソピア5
●パソピアミニ ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

使い方360度

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気(株)OA機器事業部(03)507-6759までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…エネルギーとエレクトロニクス E&Eの東芝



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-4